PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZIN... BE...

MAART 2004

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

IMPORT

007 EVERYTHING OR NOTHING

BOND SCHOPT KONT

PRINCE OF PERSIA

EINDELIJK OP XBOX & GAMECUBE

BEYOND GOOD AND EVIL

SONIC HEROES

SUPERSNELLE SHIT!



SPECIAL

SEX IN GAMES

DE "HOOGTEPUNTEN"

FINAL FANTASY X-2

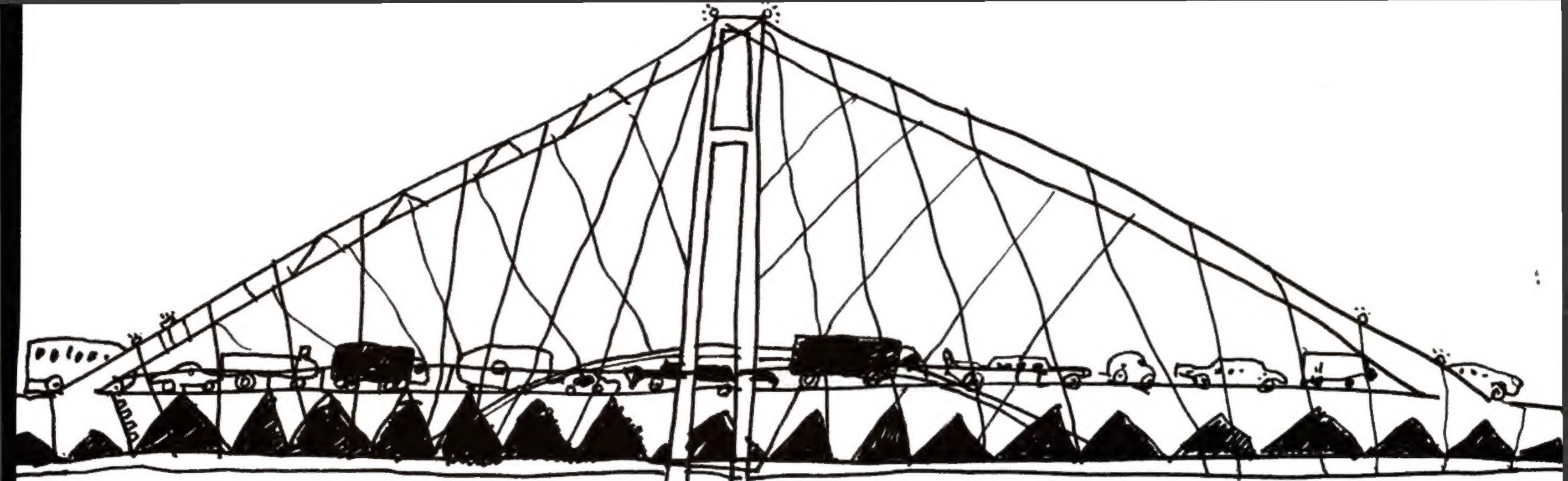
REVIEWS: BATTLEFIELD VIETNAM • MAFIA • CASTLEVANIA • I-NINJA • VIETCONG: FIST ALPHA DEUS EX: INVISIBLE WAR • SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW (ONLINE) ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS • DOWNHILL DOMINATION...

FIRST LOOK: SHELLSHOCK: NAM '67 SCHOKKEND!

€3,30

8 710294 259177 00304

vnu business publications



IKGAHETMAKEN.NL



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

INHOUD



DE REDACTIE

De winter is bijna voorbij en gelukkig zijn vrijwel alle redacteuren weer heelhuids terug van hun snowboard/ski-vakantie. Anekdotes, anyone?

ED



Ik ben een keer zo stoned geweest dat ik na het uitgaan, m'n appartement niet meer haalde. Ik kwam door m'n gladde schoenen en de lachkick, de heuvel niet meer op!

SKATE



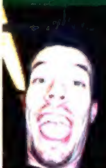
Wat dacht je? Natuurlijk de laatste lift gemist. Dat was een kwartiertje bergop en een afdaling van 10 minuten geweest. Nu moest ik drie uur met de bus om de bergketen heen.

J.J.



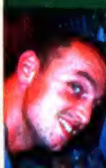
Dat ik het hekkie van m'n stoeltje niet goed dicht deed. Ik viel er meteen bij de start uit en kwam met m'n smoel in de punt van m'n skistok. Heb sindsdien drie neusgaten.

JEROEN



Het was met het kinderklasje, vorig jaar. Bleef ik met het koordje van m'n capuchon achter het Mickey Mouse-poortje hangen. Heb drie dagen alleen maar pap kunnen eten.

JAN



Ergens in de middle of nowhere ging m'n binding aan gort. Skiën op één ski is al rete-zwaar maar met één ski in zo'n anker-lift; toen ben ik heel hard gaan rijmen.

JURJEN



Sinds ik door gladheid op de terugreis over de vangrail schoot en met twee wielen boven het ravijn hing, hou ik 't 's winters op een Sneeuwwitje in De Dorstige Ezel.

STEVEN



Ooit vergat ik m'n hond in zo'n 'eitjes-lift'. Ben als een idioot afgedaald om 'm beneden weer op te vangen. Sindsdien kruipt ie meteen op m'n hoofd als ie sneeuw ziet.

BORIS



M'n eerste snowboardles was om nooit te vergeten. Ik wou effe de blits maken, en knalde vol tegen een bloedmooie chick aan. Heb toen twee nachtenlang excuses gemaakt.

DE TWEEDE PU-DVD



In alle rust een blaadje maken was er niet bij de afgelopen weken. Te pas en te onpas stond er iemand met een camera en microfoon voor je smoel om te vragen wat je aan het doen was en waarom. De cameraploeg is zelfs met me mee geweest om te filmen wat ik in de kantine haal voor de dagelijkse lunch.
Ook een emotionele redactievergadering en een rijkelijk met alcohol besprenkelde praatsessie werden voor het nageslacht vastgelegd. Ik denk dat ik die DVD eerst maar eens zelf bekijk, voor ik 'm in huiselijke kring vertoon.

ED

"ZIJN WE WEER VRIENDJES?"

De gemoederen liepen hoog op tijdens de laatste redactievergadering. En dat was niet omdat regisseur Ruben graag wat 'Jerry Springer-taferelen' wilde voor de komende PU-DVD.
Maar hoe heftig en geëmotioneerd de discussies ook verliepen, na afloop waren we weer vriendjes...



MAINSTREAM MEUK

Er is een duidelijke verandering in en rondom de gamesbiz gaande. Eentje die niet zozeer uitgesproken wordt maar wel aan alle kanten merk- en zichtbaar is. Zo richten de vragen die de redactie de laatste tijd van (dag)bladen, sites, radio- en TV-programma's krijgt zich bijvoorbeeld niet enkel meer op het aspect geweld in games, maar daadwerkelijk op de games en consoles zelf. In het verlengde hiervan zien we de laatste tijd ook steeds meer media serieus aandacht besteden aan de gamesbiz. Goed of slecht gelukt, er wordt tenminste een poging gedaan. Vanuit de kant van de biz zelf zien we steeds meer games voor de(ze) massa gemaakt worden. Het grote publiek dat nu eindelijk ook door de bovenstaande media geïnformeerd wordt. Wordt de markt soms echt volwassen?
Als volwassen groot betekent wel maar of we met deze massatitels de ware potentie van gaming zien, valt te betwijfelen. Vergelijk het met wat de Formule 1 voor de autosport betekent, terwijl er nooit één F1-racewagen van de lopende band zal rollen.
Laten we dus hopen dat men zich ook blijft focussen op de grenzen van de huidige hardware en de creativiteit van de programmeurs, zodat we eens in de zoveel tijd verrast zullen blijven worden door die ene vooruitstrevende lat-verlegger.



NIELS

Ps. Als je wilt weten welke titels wij door de jaren heen als baanbrekend beschouwen, check dan de PU-DVD volgende maand.

IEMAND MOET HET DOEN

Reisjes zoals volgende maand naar Las Vegas voor een Midway line-up of Kiev voor een preview van S.T.A.L.K.E.R. zijn de krenten uit de pap, maar een tripje naar Breda kan net zo interessant zijn.
J.J. en Niels brachten een bezoek aan de Nederlandse developer Playlogic en zagen daar games waar ze in 't buitenland jaloers op kunnen zijn.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

In dit nummer kunnen jullie dan eindelijk de uitslagen lezen van de PU-Enquête. Een traditie waar we acht jaar geleden mee begonnen zijn. Vandaar deze greep uit mijn archief met de uitslagen van beste games etc. uit 1995.

ED

Super Mario World 2

DE BESTE SPELLEN VAN 1995

Mortal Kombat 3 (PlayStation)
Tekken (PlayStation)
Command & Conquer (PC)
Killer Instinct (SNES)
Full Throttle (PC)
Destruction Derby (PlayStation)
Daytona USA (Saturn)
Phantasmagoria (PC)
Super Mario World 2 (SNES)
Bug (Saturn)

Geen Megadrive-spel bij de eerste tien en pas een zevende plaats voor de eerste Saturn-game: Sega heeft het zwaar gehad in 1995. Onze tips voor 1996: Donkey Kong Country 2, Quake en Super Mario 64.

DE BESTE SPELCOMPUTER ALLER TIJDEN

PlayStation
SNES

DE BESTE MEGADRIVE SPELLEN VAN 1995

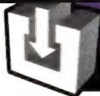
Mortal Kombat 3
Theme Park
Primal Rage

DE BESTE PC SP

Command & Conquer
Full Throttle
Phantasmagoria

DE BESTE PLAYSTATION SPELLEN VAN 1995

Mortal Kombat 3



INHOUD



42

BATTLEFIELD VIETNAM

Boris' aanvankelijke enthousiasme is een klein beetje getemperd maar nog steeds mag de opvolger van Battlefield 1942 een knap stukje werk genoemd worden.



52 SPECIAL REPORT PLAYLOGIC

De Nederlandse publisher Playlogic moet vechten tegen de vooroordelen dat Nederlanders geen games kunnen uitgeven, laat staan zelf maken. Vooroordelen die internationaal overigens niet leven, want in het buitenland worden de games van Playlogic als meer dan veelbelovend omschreven.



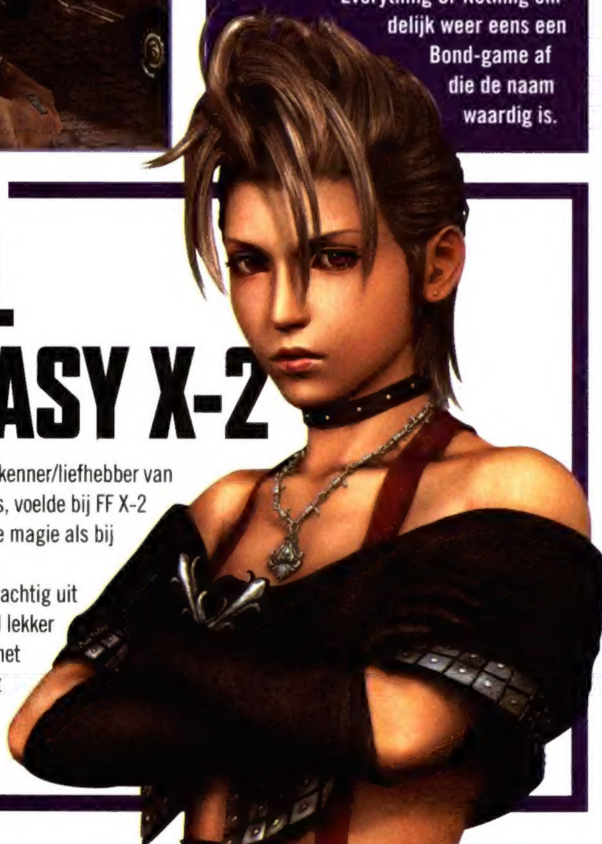
45 JAMES BOND EVERYTHING OR NOTHING



Na Rare's Goldeneye, levert EA met Everything Or Nothing eindelijk weer eens een Bond-game af die de naam waardig is.

12 COVERVIEW

FINAL FANTASY X-2



Steven, onze grootste kenner/liefhebber van de Final Fantasy-reeks, voelde bij FF X-2 niet helemaal dezelfde magie als bij de voorgaande delen.
Het ziet er allemaal prachtig uit en het speelt allemaal lekker weg, maar toch blijft het gevoel hangen dat het geen volwaardig nieuw spel is.

GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

GRRLGMR

Dat ik dit nog mee mag maken... Dit is uniek... Er wordt geschiedenis geschreven...We leven anno 13 december 2003. Met m'n neefjes en een vriend organiseren we op genoemde datum een GameCube party. Lekker de hele dag gamen op de console van Nintendo en alles om je heen vergeten... je kent het vast wel... (tip: Stuur je vriendin uit winkelen, dat bevordert je prestaties!)
Pringles en flessen cola bij de hand en gaan met die banaan (ja, ook Mario Kart werd gespeeld). Heerlijk! Lachen, gieren, schelden, vloeken, tieren, alles is op dat moment mogelijk. Nou ja, ik kan nog uren filosofisch gaan lullen over hoe geweldig het wel niet was, maar dat is niet de reden waarom ik de eerste paar zinnen begin met "Dit is uniek... Er wordt geschiedenis geschreven...". Elke gameparty is namelijk geweldig, niet?
Anyway beste gamers, bij mijn neefjes in de huiskamer is echt een wonder gebeurd. Of is het een ramp? Goed, ik zal ter zake komen. Zoals gezegd, de hele dag lekker gegamed. En wat heb je na het gamen? Juist! Honger als een beer! Wij dus met z'n vieren op jacht naar een patatje met, kroketje, bereklauw saté etc.. Snacktent gevonden, besteld en hup als een speer naar huis.
En daar mijn broeders, trof ik het mooiste aan wat ik ooit in mijn leven zal zien... Welhaast ejaculerend denk ik eraan terug... Intens en waanzinnig was het... iets om nooit meer te vergeten... bijna erotisch... Mijn vriendin zat met de vriendin van mijn neef achter de Cube Mario Kart te spelen! (Wacht ff ben zo terug, ik krijg het ff te zwaar...)
(Zo, daar ben ik weer) Is het niet fantastisch? Nog nooit eerder vertoond! Grandioos! Eureka! Jubel! Ze hadden lol! Ze rosten elkaar van de baan! En spraken grove woorden zoals alleen echte mannen dat doen.(Aldus mijn vriendin: "HIER HEB JE EEN SCHILDPAD IN JE HOL!") Och, och, wat een fantastische dag! Mijn vriendin met een overmatig vibrerende joystick van Nintendo in de handen... Is het niet geweldig? (Laat ik hier nog eens iemand horen die zegt dat Nintendo "kiddy" is...)
Ja, ik vond het echt geweldig... Oké, ik moet nu doordeweeks mijn Cube delen en eerlijk toegegeven: ik ben al eens van de baan gerost door mijn vriendin. Maar man, wat is het leuk om te gamen tegen vrouwen! (die kijken er echt anders tegenaan, zie ook de brief van OSCA in het novembernummer) Ik raad het je echt aan!
Oh ja, ik heb een verrassing voor jullie... Jullie kunnen het namelijk ook bekijken want ik heb foto's gemaakt! (Dit moet de World Press Photo 2003 worden!) Eerlijk zullen gamers namelijk alles delen. Veel plezier met gamen en keep up the good work!

Anne-Frank Dekker | Internet

Grrl gamers... we kunnen er geen genoeg van krijgen! Maar is jouw vriendin nou die mooie of die andere?



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



PU HATERS

Ik ben het nou eens zat met die PU haters! Ik ben al meer dan vijf klaagberichten in het blad tegengekomen, waaronder eentje in jullie laatste nummer. Wat me opvalt is dat het altijd PS2 gamers zijn die niet kunnen hebben dat Socom online lang niet zo goed is als Rainbow Six 3. Of wanneer een puisterige puber als clan-leader in zijn kamertje dag en nacht oefent en nog geowned wordt door de PU redactie.
Wat is er trouwens mis met jullie humor? Ik lig soms dubbel van de pret met de leuke onderschriften van vooral Skate, Jan en Jurjen. Dan zijn de reviews blijkbaar ook niet goed genoeg voor de verslaafde nerds. Nou, ik kan jullie wel vertellen dat een goede review schrijven niet makkelijk is, daar heb ik zelf ervaring mee, maar de PU redactie is tenminste eerlijk in hun oordeel en brengen het op perfecte manier over op het papier!
Dus even voor al die PS2-nerds; je bent niet verplicht om de PU te kopen, hoor. Ga dan maar lekker met een kaasschaaf of oude Playboy in de hoek van de kamer zitten!
En dan nog even voor de mensen die Gamekings kut vinden. Tja, zolang je niet weet waar de aanknop van je spelcomputer zit, of weet wat een controller is, blijft dit programma ook kut. Het is nou eenmaal bedoeld voor mensen die tenminste verstand van games hebben, en die zich niet door Gammo laten ompraten om een van EA's games te kopen !

Sascha Kleereezem
Den Burg



Iedereen werd helemaal blij van je brief, alleen Ed niet. "Krijg je eindelijk als blad een veer in je reet, weet die gast niet dat ik al die bijschriften maak!"

VRAAGJES

Ik vind dat jullie een steengoed blad hebben dus niks op aan te merken maar ik had een paar vraagjes, hier they come!
1.Wanneer komen er weer hele grote posters bij jullie blad?
2. Wanneer komt Half-Life 2 uit voor de Xbox?
3. Wanneer komt Star Wars KOTOR nou uit voor de Xbox?
4. Is het verstandig Xbox Live te kopen of nie?
Greetzzzzzzz,

Thomas | Internet

1. Bedoel je hele grote posters of heeeele grooooote posters?
2. We zijn net zo benieuwd als jij.
3. Erm, onder welke steen heb jij gelegen? Die game ligt al in de winkels.
4. Dat hangt ervan af. Heb je breedband internet of niet en ga je veel online spelen?

Beste Skate en redactie,
Skate, je bent een prima presentator voor Gamekings, mijn complimenten; maarrr...... rappen kun je niet. Het spijt me maar volgens mij ben je niet zo great. Dus zeg die rapcarrière maar op en ga maar lekker presenteren.
Mag ik nou wat vragen??!
1. Wanneer komt Skate's nieuwe single uit?
2. Waarom, waarom hebben jullie geen Freecharts meer bij Gamekings en hoe heet dat strakke liedje dat jullie altijd draaiden onder de Freecharts??
3. Wanneer komt Halo 2 uit (en niet zeggen dat ie ergens in 2004 uitkomt, ik wil een maand horen.)?

NIET TE OUD VOOR PU



Jullie zullen het geloven of niet maar gisteren heb ik jullie maandblad voor het eerst gekocht/gelezen! Ik schaam mij diep maar ben sinds kort besmet met het game-virus!
Ja, het is echt verschrikkelijk maar deze 33-jarige griet heeft nu pas het 'leuke' van games ontdekt!
Ja, wat doe je dan? Je koopt je eerste Game Boy Advance SP en weet totaal niet hoe zo'n apparaatje werkt! Ja, het spelletje in het apparaatje doen is nog net iets wat lukt.
Na een bepaalde periode waarin je eindelijk snapt wat je aan het doen bent, wil je ook aan de GameCube. Het gaat tenslotte best goed met dit 'vierkante doosje' en hij ligt in vele winkels voor een zeer aantrekkelijke prijs in de schappen.
Nou mensen we hebben hem hoor! Mijn vriend en ik kunnen niet begrijpen dat we 'hem' niet eerder in huis hebben gehaald.
Want zeg nou zelf; beginnen met enthousiast raken voor het spelen van games op je 33-ste jaar is gewoon ontzettend laat!
En hoe weet je nou in korte tijd alles over de nieuwste games, ontwikkelingen, spellen die uitkomen, problemen en de laatste nieuwtjes op gamesgebied? Power Unlimited in de winkel kopen (of gewoon een abonnement nemen!).
Weet zeker dat deze 33-jarige 'leek' over een tijdje helemaal 'In to game' is! (Mario + Luigi zijn het helemaal voor mij).
Groetjes.

Angelique | Groenekan

Maar wat deed je vriendje dan vroeger? Blokfluit spelen en kunstrijden?

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

UP&GO

In deze dure tijd is het goed te weten dat de PU ook als een besparing gezien kan worden. Een PU kan al snel dertig luiers schelen dus da's per saldo een dikke winst! Tegen de tijd dat ze haar eigen console kan kopen zijn de games die ze nu ziet, ook nog eens te vinden in de budgetbak, dus kan ze voor de bespaarde euro's meerdere games krijgen! Kortom, voor gamers met kids is een abo PU een dubbele must !
Groetos.

Marcel Weijenberg | Sneek

Onze marketingdudes zijn meteen gaan nadenken over een campagne voor deze doelgroep. Dus binnenkort posters in alle treinstations: 'PU met plasgootje'. 'Het droogste gamesmagazine van de Benelux'.



4. Hoe oud is Ed?
5. Waarom moet Jan het altijd doen (naar al die gamefeestjes gaan)?
6. Wanneer komt jullie PU-spel uit? Dat spel lijkt me echt sick, krijgen we daar een trailer van mee?!
7. En wat denkt Jurjen van het PU-spel?
8. Willen jullie mij a.u.b. een mini-Master Chief opsturen?

En ondanks de slecht rappende Skate, ga gewoon door met Gamekings en jullie dope blaadje

Gerard | Internet

1. Skate is nu eenmaal geen man van de deadlines, dus we vermoeden twee weken na Sint Juttemis
2. Dat strakke liedje? We hebben geen FreeCharts!
3. In de maand dat ie af is
4. Hij schijnt nog de luiers van Sinterklaas te hebben verschoond
5. Jan krijgt altijd de saaiste tripjes en dan doet hij net alsof hij het heel [illegible] heeft gehad.
6. Skate is er druk me[illegible] bezig.... Dus dat wordt een maand nadat Pasen en Pinksteren op een dag zijn gevallen
7. Die doet niet mee omdat zijn zelf bedachte Dorstige Ezel-minigame niet doorging
8. Skate heeft ons exemplaar geleend, en hij zo[illegible] snel terugbrengen

Hallo P.U. redactie. Ik had effe 2 vraagjes.
1.Waneer komt killerzone uit?
2. Weten jullie al wanneer de volgende Power Unlimited Game Awards zijn? Ik moet dit namelijk heeeeeeeeeeel lang van te voren weten.
Dit was het wel weer. Heel veel groetjes aan de hele redactie en veel sterkte met jullie blad!
groetjes,

Chris | Internet

1 Killerzone, killerzone? Zegt ons niets......
2 Jij bent de eerste die het hoort; 11 en 12 september in de Jaarbeurs te Utrecht...

Hey dudes
Ik had een vraag; is Tekken 4 al eens gecheckt? En anders krijgt die nog eens een preview? Ik vind in de database alleen 1, 2 [illegible]
Gre[illegible]

German | Internet

[illegible] er eens onder het kopje 'naam' Tekken 4 in te toetsen, dat wil nog weleens helpen

Yo PU peepz,
Ik zou natuurlijk een poging kunnen wagen om de Brief van de Maand te schrijven maar dat doe ik wel een andere keer want ik heb een vraagje over Pokémon Colleseum.
Ik heb gelezen op een site dat ie uitkomt op 22 maart (in Amerika). Er staat ook dat het Pokémon Stadium gameplay is (op de N64) dus vechten en erhm vechten.
Maar (en nu komt het) er staat ook dat er ook een RPG deel is. Nu is mijn vraag of ze daarmee de Pokémon Ruby gameplay in 3D bedoelen of is het gewoon een bullshit verhaal?
Er staat ook zoiets van dat de Pokémon duister zijn en dat je hun ziel moet terug geven.
Nou ik heb mijn vraag wel duidelijk gemaakt!!
Ik wou nog ff zeggen dat jullie een geweldig blad hebben en Ed heeft echt vette onderschriften (die heeft na dit geslijm meteen geen last meer van een minderwaardigheidscomplex, grapje).
Nou laterzzz

Pim | Internet

Het klopt allemaal. Naast dat je dus kunt knokken tegen elkaar kun je ook in je uppie een avontuur beleven. Maar waar haal je 't vandaan dat Ed een minderwaardigheidscomplex zou hebben? De man is verliefd op zichzelf...

[illegible]
Willen jullie de Power Unlimited wat toegankelijker maken voor kinderen? Ik ben pas elf, zit in groep 8 maar ik snap er niks van! Al die woorden. Wat is A.I. ? Wat is re[illegible] wat is rip-off, franchise en ... Ik kan vijf eeuwen doorgaan. Wat is RTS-serie, third person shooter? Willen jullie dat eens een keer doen? Verder hebben jullie [illegible]en dope blad en J.J. you are the best !En Skate, te gekke muziek
Doei en bedankt

Pieter Haagmans | Internet

We snappen er zelf ook niks van maar dat soort woor[illegible]on stoer. Dus je moet gewoon net doen [illegible]al begrijpt en een beetje wijs knikken als je de PU aan het lezen bent

FINAL

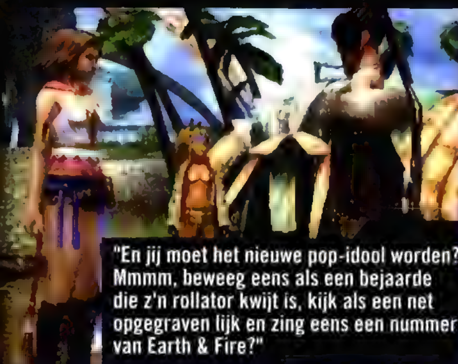
Zeer vermakelijk zoethoudertje



STEVEN

Het ziet er allemaal prachtig uit en het speelt allemaal lekker weg, maar toch blijft het gevoel hangen dat het geen volwaardig nieuw spel is.

FANTASY X-2



"En jij moet het nieuwe pop-idool worden? Mmmm, beweeg eens als een bejaarde die z'n rollator kwijt is, kijk als een net opgegraven lijk en zing eens een nummer van Earth & Fire?"



"Wat zeg je nou Gert-Jan?" Is alleen Yuna door naar de finaleronde?!"



"Ja, meisjes, waar een klein beetje uitstraling en een split tot je navel al niet goed voor is."



'Dressed to kill', stond op de uitnodiging, maar er zijn grenzen natuurlijk.

Gelijk met de review-versie kreeg ik een boek thuisgestuurd van uitgever EA met daarin alle X-2 illustraties van Tetsuya Nomura en Yoshitaka Amano (zie ook pagina 14). Deze collectie van schitterende kunstwerkjes stelde mij gerust; FF X-2 is in ieder geval geen afgeraffelde uitmelkpoging geworden.

De disc van een nieuwe Final Fantasy in de spelcomputer plaatsen, is voor mij nog altijd een magisch moment. Ik werd begroet door een sfeervolle intro voorzien van een ontspannend muziekje, waarbij alle credits langskwamen. Typisch Final Fantasy dus.
Zo gauw je een nieuw spel begint, word je voor de tweede maal in een Final Fantasy intro verplaatst naar een enorm stadium in Spira. En ik weet niet hoe jullie er over denken, maar ik was helemaal klaar voor een potje Blitzball. In dit stadium wachtte mij echter de eerste (onaangename) verrassing, ook al zag ik 'm stiekem al aankomen. Ik was natuurlijk van te voren op de hoogte van het hoge girlpower gehalte, maar niets kan je echt voorbereiden op een zingende en dansende Yuna.

Iedereen die een beetje bekend is met de Japanse interpretatie van de westerse popcultuur is vast wel bestand tegen dit stijltje maar een beetje macho zal waarschijnlijk meteen zijn PS2 van binnen en buiten gaan boenen.

CHARLIE'S ANGELS

Het hele girlpower verhaal gaat verder dan zang en dans want kort na de intro word je geconfronteerd met je voltallige party (wederom drie personages).
Uit FF X keert een licht aangepaste Rikku terug, vergezeld door de mysterieuze Paine. Gooi hier een nog wat zoetere versie van Yuna bij, en de hele Charlie's Angels vibe is compleet. Maakt Square een keer een vervolg, zijn ze niet consistent met de stijlvorm. Zal je net zien.
Het is echter niet mijn bedoeling om de indruk te geven dat de sfeer in FF X-2 alleen maar kut is. Voor mij persoonlijk had die nieuwe invalshoek niet gehoeven maar er zullen zeker (vrouwelijke?) gamers zijn, die blij zijn met deze onverwachte wending. Maak je echter niet al te veel zorgen, want deze aparte momenten zijn omgeven met traditionele Final Fantasy taferelen. Ikzelf was redelijk snel gewend aan de overstap van summoner naar zangeres.

> "ONDANKS ALLES, EINDIG JE VOORAL MET DE DRANG OM HET VOLGENDE VOLWAARDIGE DEEL TE SPELEN."

LUCHTIGER

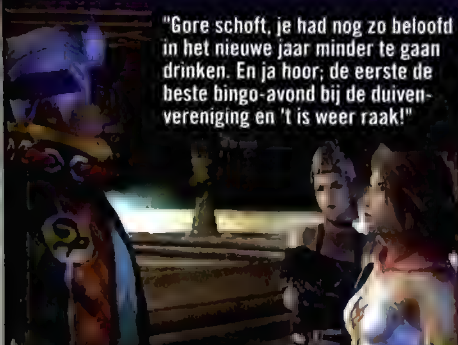
Iedereen die FF X heeft uitgespeeld, weet dat The Eternal Calm naar Spira is teruggekeerd. Da's natuurlijk wel leuk voor al die vredelievende mensen daar maar uitermate saai voor ons gamers. Zo komt Rikku op het idee om met de dames op zoek te gaan naar Spheres, die stuk voor stuk verschillende informatie over het verleden bevatten.
Zoals je al begrijpt is de toon van FF X-2 wat luchtiger dan zijn voorgangers maar na verloop van tijd komen de nodige intriges boven water en loopt de wereld uiteindelijk toch weer gevaar.
De manier waarop je deze gaat redden is dit keer alles behalve lineair. Het verhaal is ingedeeld in chapters, die weer bestaan uit missies. Je kan zelf kiezen in welke volgorde je de missies uitvoert en je hoeft de missies ook niet allemaal te voltooien om door te gaan naar de volgende set. Dit maakt bijna de helft van het spel optioneel.
Wil je het volledige verhaal volgen en zo veel mogelijk interessante items verkrijgen dan is het wel aan te raden om alle locaties te bezoeken. Je speelt een Final Fantasy game tenslotte ook niet om snel klaar te zijn. Vele van de locaties uit FF X keren in precies dezelfde staat terug, waardoor het grotendeels als een soort thuiskomst aanvoelt. Uiteraard zijn ook de nodige nieuwe omgevingen toegevoegd, die even sfeervol zijn als de oude bekende.

PLATFORM

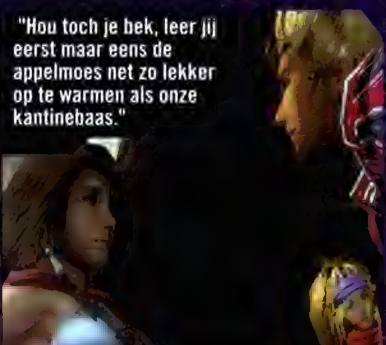
Toen FF X-2 net was aangekondigd werd er aan de hand van de screenshots druk gespeculeerd dat de gameplay meer actie georiënteerd zou zijn. Dit blijkt nu in de praktijk allemaal wel mee te vallen, afgezien van een paar punten.
Op sommige locaties is het nodige spring en klauterwerk vereist. Verwacht hier echter geen professionele platform actie en een meewerkende camera.
Het zal nog wel eens voorkomen dat je niet weet welke kant je op moet, omdat je het pad niet ziet of Yuna niet echt makkelijk die kant op springt. Daar komt nog eens bij dat het voelt alsof ze simpele digitale besturing aan de analoge knuppel hebben gekoppeld. Niet echt een soepele bewegingsvrijheid van 360 graden dus.

RPG-ELEMENTEN

Square Enix moet zich ook eigenlijk gewoon bezighouden met goedge- ▶



"Gore schoft, je had nog zo beloofd in het nieuwe jaar minder te gaan drinken. En ja hoor; de eerste de beste bingo-avond bij de duivenvereniging en 't is weer raak!"



"Hou toch je bek, leer jij eerst maar eens de appelmoes net zo lekker op te warmen als onze kantinebaas."

SQUARE ENIX • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL



FINAL F

De grondleggers en de vernieuwingen



oliede RPG-elementen, waar zij het beste in zijn. Wat dat betreft schiet FF X-2 niet tekort. Weg Sphere grid, hallo Garment grid.
Op dit nieuwe grid kun je verschillende dresspheres plaatsen, die ieder gekoppeld zijn aan de welbekende job classes (warrior, black mage, thief). Je kan deze tijdens de gevechten per personage veranderen, wat summon-achtige transformaties oplevert. En naarmate je level hoger wordt, leer je per job verschillende abilities.
Nou is niet iedere dressphere even stoer maar er zijn er meer dan genoeg om er wat je party betreft helemaal jouw ding van te maken.
Verder is vooral het tempo waarmee de gevechten zich voltrekken opvallend. Dit gaat met zo'n snelheid dat de term turn-based niet meer op zijn plaats is. Vandaar dat Square Enix dit het active-time battlesystem noemt. Jouw party reageert supersnel op de verschillende commands. Hierdoor wordt het niet alleen belangrijk om je hoofd er goed bij te houden, je kan zo ook de nodige combo's uitvoeren. Als verschillende aanvallen elkaar snel opvolgen (binnen twee seconden), breng je vijanden meer schade toe.

CONCLUSIE

Al met al is FF X-2 zeker geen afgeraffeld product en de gameplay levert genoeg hoogstaande RPG-actie om Final Fantasy fans weer te laten glimlachen. Toch mist het iets. Verwacht in ieder geval niet de magische meeslependheid van FF X en wees voorbereid op Yuna's nieuwe carrière. De ervaring die FF X-2 biedt, doet me eigenlijk een beetje denken aan die van de Gran Turismo Concept Car games, die eigenlijk als een soort (zeer vermakelijke) zoethoudertjes dienen. Ondanks dat de basis helemaal goed zit en het vette games zijn, eindig je vooral met het verlangen het volgende volwaardige deel te spelen. ◄

Eindelijk is het dan zover! De tijden dat je een jaar of twee moest wachten op een nieuw Final Fantasy spel zijn voorbij. Nog niet zo lang geleden kwam Final Fantasy Tactics voor de GBA langs, op de vorige pagina's vind je de review van Final Fantasy X-2, Gamecube-bezitters wachten natuurlijk met smart op Final Fantasy Crystal Chronicles en met een beetje geluk gaan ook wij Europeanen nog voor deze zomer online in de wereld van Vana'diel, met Final Fantasy XI.
De grootste bofkonten zijn echter (zoals altijd) de Japanners, die naar alle waarschijnlijkheid nog voor het eind van het jaar met deel XII aan de slag kunnen... lucky bastards!

Het leven is mooi voor ons Final Fantasy fans. Een geschikt moment dus voor mij om eens wat extra aandacht aan dit RPG-fenomeen te besteden. Ik zou natuurlijk van alles kunnen vertellen over de voorgaande delen en wanneer deze zijn verschenen... maar dat doe ik niet. Dat soort shit kan iedereen op het internet opzoeken, en een beetje fan weet dat natuurlijk ook gewoon allemaal wel. Ik kijk bijvoorbeeld liever naar enkele belangrijke mannen achter de reeks en de belangrijke gameplay vernieuwingen door de tijd heen.



DE MANNEN ACHTER HET SUCCES



HIRONOBU SAKAGUCHI

De grote man achter de Final Fantasy-serie is Hironobu Sakaguchi. Geboren in 1962, en sinds 1986 werkzaam bij Square Enix (destijds nog gewoon Square).
Hij begon daar als director of planning and development maar promoveerde al snel tot executive vice president en vervolgens tot president van Square USA (destijds Square LA).
Het belangrijkste (voor ons) is natuurlijk zijn rol als Executive Producer van Final Fantasy. Sakaguchi's droom was een nieuwe vorm van entertainment te ontwikkelen die videogames en films samenbrengt.
Zo kwam hij, mede geïnspireerd door de allereerste Dragonquest, op het idee van Final Fantasy. Dat hij aardig is geslaagd in het verwezenlijken van zijn droom werd in mei 2000 bevestigd, toen hij de Hall of Fame Award kreeg van de Academy of Interactive Arts and Sciences, voor zijn baanbrekende werk op dit gebied.
Enne... hij heeft een Mario snor!



YOSHITAKA AMANO

Dat Final Fantasy altijd is voorzien van sublieme styling en vormgeving zal niemand zijn ontgaan. Ieder deel weer wist Square (en vanaf nu dus Square Enix) gamers te imponeren met schitterende locaties, sympathieke personages met aparte outfits en unieke technologieën.
De man die hiervoor de toon heeft gezet is Yoshitaka Amano, geboren in 1952. Hij bleek al snel een natuurtalent en verhuisde al op zijn vijftiende naar de grote stad (Tokyo dus) om daar aan de slag te gaan bij Tatsunoko Productions, een van Japans grootste animatiestudio's.
Amano werkte daar aan klassieke animé-series als Gatchaman (hier bekend als Strijd der Planeten), Hutch the Honeybee en Cashaan: Robot Hunter. Op zijn dertigste had hij het gehad met tekenfilms en besloot hij verder te kijken.
Zo kreeg hij van Mr. Sakaguchi de opdracht om de designs van de originele Final Fantasy te doen. Sindsdien is hij bij iedere Final Fantasy betrokken geweest, zij het later in mindere mate.



TETSUYA NOMURA

Tetsuya Nomura was onderwijzer en reclame-ontwerper, toen Square hem in 1992 op 22-jarige leeftijd wegplukte om te werken aan de battle graphics van Final Fantasy V. Zijn werk viel in de smaak en hij werd in 1994 de graphic director van Final Fantasy VI.
Op grote erkenning voor zijn werk moest hij nog enkele jaren wachten maar toen hij in 1997 de personages van Final Fantasy VII mocht ontwerpen, veranderde alles.
Dit deel werd een enorm succes en betekende de doorbraak van de reeks bij het grote publiek (zo direct meer hierover).
Deze prestatie zorgde ervoor dat ook de typetjes in Final Fantasy VIII, Final Fantasy X en Final Fantasy X-2 uit zijn

SQUARE ENIX • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

GRAPHICS 9 REPLAY 8 GAMEPLAY 9 86 SCORE

ANTASY

FACTS



verbeelding voortkwamen (de personages van Final Fantasy IX zijn bedacht door Yoshitaka Amano).
En als je denkt zijn stijl ook te herkennen in andere games, dan kan dat want Tesuya Nomura werkte ook aan onder andere Parasite Eve, Brave Fencer Musashi en Kingdom Hearts.



NOBUO UEMATSU

Niet alleen het oog wil wat... het oor mag natuurlijk ook niet worden vergeten. Bij een groot, meeslepend, fantasievol avontuur horen immers orkestrale composities. En eerlijk is eerlijk, op het gebied van de audio schiet geen enkel Final Fantasy deel te kort.
Met het risico om vanaf nu te boek te staan als een enorme nerd... ik heb zelf een CD'tje of twintig met daarop de soundtracks van Final Fantasy IV tot en met X (niet verder vertellen hè).
Vanaf deel één komen alle deuntjes en melodietjes voort uit het muzikale brein van Nobuo Uematsu.
Op zijn twaalfde maakte hij kennis met de piano, waar hij op leerde spelen zonder ooit echt les te krijgen.
Nadat hij klaar was met zijn studie (die overigens helemaal niets met muziek te maken had), begon hij op 22-jarige leeftijd op zijn keyboard bij bandjes te spelen.
Hij kwam er echter al snel achter dat hij componeren leuker vond dan optreden. Toen een vriend, die werkzaam was bij Square, hem uitnodigde om ook daar aan de slag te gaan, had hij meteen zijn draai gevonden.
Drie keer raden wat hij daar ging doen...

VERNIEUWINGEN

NET ECHT

Zoals je in het blokje over Testuya Nomura al hebt kunnen lezen, en waarschijnlijk ook uit eigen ervaring weet, is Final Fantasy VII het deel dat niet alleen de reeks maar ook het genre bij het grote publiek populair maakte.
Persoonlijk denk ik dat het de nieuwe stijl van graphics is geweest die Final Fantasy VII aantrekkelijk maakte voor de massa. Voor het eerst waren de personages 3D, de achtergronden CG-plaatjes en werd een gedeelte van het verhaal verteld door schitterende computeranimaties. Lekker toegankelijk dus. Best zonde als je pas hier instapte, want ook ieder NES/SNES deel was een waar meesterwerk.

EXPERIENCE POINTS

Als we het over vernieuwingen hebben, verdient Final Fantasy X wat mij betreft een eervolle vermelding.
In de oude delen bestond je party uit vier leden en in Final Fantasy VI zelfs uit vijf leden. Maar sinds de 3D dagen is dit aantal wegens technische beperkingen teruggebracht tot drie.
Nu waren er altijd al meer beschikbare personages dan er in je party paste, dus een gedeelte bleef vaak ongebruikt. Zeker in mijn geval omdat deze vaak een enorme experience points achterstand opliepen, waardoor ze als gevolg van lage levels niet meer interessant waren.
De mogelijkheid ieder personage in te kunnen zetten zonder een beurt te verliezen en deze zo mee te laten delen in experience points, loste dit probleem op. Simpel maar doeltreffend!

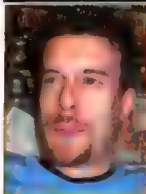
STAAN WAAR JE WILT

Het is natuurlijk gevaarlijk om een element uit Final Fantasy XII als vernieuwend te noemen, want er is nog niet heel veel bekend over de gameplay. Wel weten we dat de personages uit ongeveer de helft van de polygons bestaan, vergeleken met die uit Final Fantasy X.
Een van de redenen hiervoor zou zijn dat er veel meer personages tegelijk on-screen zijn en je de personages in je party tijdens een gevecht zou kunnen verplaatsen. Dit wordt alweer een stuk aannemelijker als je weet dat de judges uit Final Fantasy Tactics Advance, waar je de personages ook strategisch moet positioneren, eveneens hun opwachting maken in Final Fantasy XII (maar je hoeft niet bang te zijn dat het allemaal teveel op Final Fantasy Tactics gaat lijken hoor). Dit zou de hele dynamiek van de gevechten aanzienlijk veranderen.
Het zal mij benieuwen... ◄



GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Leuk hè, dat Sony van die spelletjes maakt die iedereen kan spelen. Kijk maar eens naar Eye Toy: Play en Eye Toy: Groove. Zelfs je moeder kan meedoen en misschien wel van je winnen. Niet echt stoer natuurlijk als je tegen je vrienden moet toegeven dat je moeder je ingemaakt heeft met een potje Wishi Washi. Of dat je zus je alle hoeken van het scherm laat zien terwijl jij hulpeloos de juiste maat probeert te houden van de muziek. Wat te denken van je oma die doodleuk meer ninja's van het scherm mept dan jij.
Natuurlijk is het niet alleen Sony dat ervoor zorgt dat met name de vrouwelijke gamers steeds meer voet aan de grond krijgen. Konami timmert al een aantal jaar aan de weg met haar Dancing Stage games. Schaam je vooral niet als je vriendin je te snel af is met dit dansspelletje.
Mannen, we moeten het maar over ons heen laten komen; de vrouw begint steeds

"DE SLOGAN VAN DE PLAYSTATION 2 IN 2004? IK VERMOED GIRLS JUST WANNA HAVE FUN."

belangrijker te worden voor de computerspelletjesindustrie. Niet zo lang geleden nam ik Karaoke Stage mee naar huis om diezelfde avond nog ingemaakt te worden door mijn vriendin. Dat is geen pretje kan ik je vertellen, en dat moest ik dan ook nog enkele weken aanhoren.
Vrouwen blijken gewoon een stuk beter in zaken als dansmatspelletjes of karaoke en een beetje bewegen voor de televisie. Wij mannen zitten liever onderuitgezakt op de bank te gamen met bier en chips binnen handbereik. We spelen het liefst van die 3D-spellen die vrouwen nooit goed onder de knie zullen krijgen. De PS2 is van ons. Wás van ons, want Sony denkt daar heel anders over; de PS2 is van iedereen. Sony komt met een eigen Karaoke-spelletje en om het allemaal nog een stuk erger te maken, wordt de vrouw expliciet genoemd als een zeer belangrijke doelgroep voor de PS2 en PSP in 2004.
Denk dan niet meteen aan spellen waarin geleerd wordt hoe een trui te breien, broek te strijken, af te wassen, het huis te stoffen en te koken. Nee, het worden natuurlijk laagdrempelige spellen zoals The Sims (waarin het zorgzame karakter van de vrouw naar boven komt) en spellen die meer vragen dan alleen op de bank hangen; spellen als Eye Toy en Karaoke naar alle waarschijnlijkheid.
Wat de slogan gaat worden van PlayStation 2 in 2004? Ik vermoed "Girls just wanna have fun."

MINDER CONSOLES VERKOCHT

Je gelooft het bijna niet in een tijd waarin de ene na de andere TV games-commercial over je beeld flitst maar toch is het waar; er zijn in 2003 minder consoles verkocht dan het jaar ervoor. En die tendens zal zich volgens de specialisten voortzetten in 2004.
Pas in 2005 en 2006, als de nieuwe consoles op de markt komen, zal de markt voor hardware weer fors gaan aantrekken.
De mindere cijfers kwamen overigens voor een groot deel voor rekening van Sony die minder PSone's en PS2's verkocht dan het jaar ervoor.



AMAZING ICELAND

Sega heeft in Japan een heerlijk obscuur vechtspel uitgebracht. Het spel heet Kaijuu no Shima: Amazing Iceland en is vooralsnog alleen bedoeld voor de GameCube.
De hoofdrol is weggelegd voor een Bowser-achtige voodoo-draak, die het zowel tijdens gevechten als minigames moet opnemen tegen andere groteske griezels.
De game ziet er leuk genoeg uit om op een release in Europa te hopen, waarbij de titel (vooral het gedeelte voor de dubbele punt) natuurlijk nog wel enige aanpassing verlangt.



BINNE[N] DE C[...]

Het feit dat zowel Nintendo als Microsoft contracten zijn aangegaan met IBM en ATI voor respectievelijk ontwikkeling van de CPU en GPU van hun next-gen consoles, heeft de geruchten over een samenwerking tussen de twee consolemakers aardig op gang gebracht.
Een mooie aanleiding om eens te kijken naar de waarschijnlijkheid en wenselijkheid van de verschillende consolereuzen-combinaties.

SONY & NINTENDO

De eerste PlayStation had eigenlijk al een gezamenlijk product van Sony en Nintendo moeten zijn maar door wat dubieuze acties van Nintendo, besloot Sony het dan toch maar alleen te proberen. Het heeft ze geen windeieren gelegd.
Een hernieuwde samenwerking lijkt onwaarschijnlijk; Sony heeft er weinig tot niets bij te winnen. Alleen als Microsoft er met een volgende generatie hardware in slaagt de wereldwijde heerschappij van Sony daadwerkelijk aan het wankelen te brengen, bestaat er een kans dat de twee Japanse giganten gaan samenspannen.
Waarschijnlijkheid: 2
Wenselijkheid: 4

SONY & MICROSOFT

Wederom heeft Sony hier weinig mee te winnen. De Japanse marktleider heeft alle grip op de doelgroep die Microsoft graag aan zich zou binden, en vooralsnog heeft Sony geen enkele reden de buit te delen.

APEXTREME

Nee, de kop van dit artikel slaat niet op het nieuwste deel in de Ape Escape serie. Wat dacht jij nou? Apen die aan Extreme Sports doen of zo? Welnee, dit is gewoon een nieuwe console... soort van.
Jullie herinneren je vast nog wel de verhalen over de Phantom, de 'console meets PC' van Infinium Labs. Dit apparaat speelt naar het schijnt, naast origineel ontwikkelde games ook bestaande PC games.





Het Amerikaanse bedrijf Apex ziet het spelen van PC-titels op je TV, dankzij een stand-alone console, ook helemaal zitten. Vandaar dat zij de ApeXtreme (nu snap je de naam ook) hebben ontwikkeld, die precies dat doet.
Of ze met dit systeem ook het plug and play gemak van een traditionele console weten te bieden moet natuurlijk nog blijken.
Ergens in de komende maanden verschijnt deze jongen op de Amerikaanse markt, voor een verwachte verkoopprijs tussen de 300 en 400 dollar.



NKORT IN DE WINKEL
UBESTATION X?



Het is trouwens ook nog maar zeer de vraag of een dergelijke samenwerking binnen de strategie van Microsoft zou passen; ze zouden waarschijnlijk te veel concessies moeten doen om de grote plannen van Bill Gates er nog door te kunnen drukken (wereldheerschappij binnen tien jaar, daarna de rest van het universum).
Waarschijnlijkheid: 1
Wenselijkheid: 2

NINTENDO & MICROSOFT

Microsoft vindt met realistische actie, racen, sport en online-mogelijkheden aansluiting bij casual en/of volwassen gamers. Nintendo kan met veel fantasievol vormgegeven meesterwerkjes rekenen op een vaste schare hondstrouwe fans en veel artistieke waardering.
Wat dat betreft vullen de Japanse oudgediende en de Amerikaanse nieuwkomer op de consolemarkt, elkaars zwakke punten perfect aan.
Metroid, Halo, Zelda, Mario, Fable en Project Gotham exclusief op de X-Cube, is zo'n line-up sterk genoeg om een vroegtijdig einde te maken aan het duizendjarige rijk van Sony?
Waarschijnlijkheid: 5
Wenselijkheid: 7

NINTENDO & MICROSOFT & SONY

Wat ons betreft besluiten de drie giganten morgen nog om één standaard consoletype in de markt te zetten. Als ze toch zo graag elkaar willen beconcurreren op hardwaregebied, dan doen ze dat maar door het mooiste apparaat en de tofste controller uit te brengen. En natuurlijk kunnen videogames pas écht face-to-face met elkaar concurreren als ze allemaal op hetzelfde apparaat gespeeld kunnen worden.
Zou het niet mooi zijn, één enkele console waarop je alles kunt spelen, de nieuwe Halo, de nieuwe Zelda, de nieuwe Gran Turismo… We hopen het nog mee te maken voordat Ed opa is, dus ze mogen wel opschieten.
Waarschijnlijkheid: 3
Wenselijkheid: 10

■ THIEF 3 WORDT THIEF DEADLY SHADOWS



Altijd handig, die online gameshops. Zo kom je nog eens nieuwe titels en releasedata aan de weet (die overigens vaak net zo betrouwbaar zijn als Rob Oudkerk die tegen zijn vrouw zegt dat ie even een pakje sigaretten gaat halen).
Hoe dan ook, Ebgames meldt dat op 14 mei aanstaande Thief: Deadly Shadows uit moet komen. Bronnen bij Ion Storm hebben inmiddels bevestigd dat de Xbox en PC sneak'em up inderdaad van naam is veranderd en dat Thief: Deadly Shadows de correcte titel is. Of de game ook daadwerkelijk de 14e mei verschijnt, is echter zeer de vraag.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

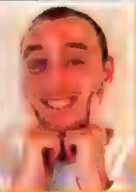


Hebben jullie ook zo'n Halo-gevoel? Dat vervelende, bijtende gevoel dat er iets mist in je leven? Ik wel, en goed ook. Ik heb inmiddels alles wat te unlocken viel in Project Gotham 2 unlocked, heb iedereen naar beneden gemaaid in de nieuwe Crimson Skies, heb de wereld van KOTOR overhoop gehaald met mijn lightsaber, ge-Counter-Striked en ge-Rainbow Sixed tot ik er bij neerviel en de straten van Midtown Madness 3 uitvoerig verkend. Prince of Persia en Beyond Good and Evil brengen geen verlichting aangezien ik die al op de PS2 had gespeeld. Ja, je denkt toch niet dat ik zo lang kan wachten?
Maar ik heb nu echt een dikke Halo-fix nodig. En het liefst voordat die kale collega aan de andere kant met Gran Turismo 4 aankomt of mister Orc me Half-Life 2 of Doom III komt inwrijven.
Ik wil het nu! Want dan gaat Microsoft big time scoren. Zeker als ze er Fable en Sudeki vlakbij in de buurt launchen. Daar kan meneer PSP/PSX/PS2 (hoeveel namen kun je voor consoles verzinnen) niet tegenop. Een keertje winnen voor de verandering is best leuk, en volgens mij kan het ook.

"DAT HALO 2 DE BESTE ONLINE CONSOLEGAME OOIT WORDT, DAAR DURF IK MIJN MAANDSALARIS OM TE VERWEDDEN."

Het is al tijden akelig stil rond Bungie en elke vraag die je over de vorderingen van Halo 2 stelt aan een pr-medewerker van Microsoft, wordt slechts met een vertrouwen opwekkende glimlach beantwoord.
Ik denk zelf dat de singleplayer van Halo 2 al min of meer af is en dat men heel hard aan de multiplayer werkt. Met het doel Sony straks een flinke draai om de oren te geven als ze hun online mode nieuw leven willen inblazen met SOCOM II en GT4. Want dat Halo 2 de beste online game ooit op de console wordt, daar durf ik nu al mijn maandsalaris bij de PU om te verwedden.
Nog een leuk slotwoord. Onlangs was ik bij een developer op bezoek die zich volgens mij een beetje versprak. Op mijn vraag of game X niet meer iets was voor de PS3, antwoordde de goede man dat de game dan eerder op de Xbox 2 uit zou komen, aangezien die vóór de PS3 wordt gereleased.
Zou dat betekenen dat Sony ditmaal de laatste in de rij wordt, aangezien Nintendo gemeld heeft zich het kaas dit keer niet van het brood te laten eten…?

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Bij het testen van Vietcong Fist Alpha, de add-on voor Ptedoron's Vietcong, werd ik als PC-gamer weer eens pijnlijk met m'n neus op de feiten gedrukt. Onder een ding kom je namelijk sowieso niet uit, en dat is patchen.
Nu heb ik in een eerdere column ooit mijn lof geuit over de service die ontwikkelaars verlenen naar hun klanten met patches. Ze maken de game er namelijk (in de meeste gevallen) beter op en bovendien verrijken ze regelmatig het spel met de nodige extra's in de vorm van nieuwe wapens, speelmodes en extra speelmaps voor multiplayer gameplay.
Met patches van dergelijk kaliber heb ik dan ook geen enkel probleem. Waar ik wel een probleem mee heb, zijn die onlogische, stupide, de-boel-onnodig-ophoudende patches. En die duiken de laatste tijd maar al te vaak op.
Zo ook het geval met Fist Alpha. Om de game te kunnen installeren, moest mijn Vietcong versie up-to-date zijn. Ik had de game alweer geruime tijd niet gespeeld, dus ik haalde de laatste patch op. Wat bleek; versie 3 punt nogwat werkte alleen als je de voorlaatste patch ook ophaalde.

"OP DERGELIJKE PATCHES ZOU GEWOON EEN BOETE EN OPENBARE VERNEDERING MOETEN STAAN."

Zo gezegd, zo gedaan. Toen bleek Take 2's server down. Snel een mirror-site gezocht en alsnog de gewraakte tweede patch gedownload. Maar nog steeds kon ik de game niet installeren? Say what? Nu moest ik ook de patch daarvoor ophalen anders werkte update 2 ook niet!!
Kun je het nog volgen? Misschien een idee om de laatste patch meteen zo te maken dat ie alle voorgaande verbeteringen ook in zich heeft?
Drie slome downloads en bijna 150 Mb verder, kon ik de game dan eindelijk installeren om te testen. Al kun je voorstellen dat de zin om nog te spelen door dit gedoe tot in mijn schoenzolen gezakt was. Maar het kan nog erger. Wat te denken van heuse fuck-up patches die ervoor zorgen dat je voorheen als een zonnetje lopende game opeens niet meer werkt en je voorts Mods niet kunt spelen/installeren? Dat was een paar keer het geval bij EA's MoH en Battlefield 1942. Op dergelijke patches zou gewoon een boete en openbare vernedering moeten staan.
Op dat soort momenten mogen de console-only gamers zich toch erg gelukkig prijzen.

NINTENDO DS
HANDHELD MET TWEE SCHERMEN

Eind 2004 moet Nintendo's nieuwste telg in de winkels liggen. De Nintendo DS (Dual Screen) wordt geen opvolger van de GameCube of GBA; het is een opzichzelfstaand product dat je een hele andere spelervaring zal bieden. Althans, zo luidt het persbericht van Nintendo.
De nieuwe handheld zal gebruik maken van twee schermen, met de bedoeling je een spel te laten beleven vanuit twee verschillende gezichtspunten. Op deze manier zou de snelheid en strategie verbeterd moeten worden.
Denk aan een RPG waarin je in één oogopslag constant je stats in de gaten kunt houden zonder dat je het spel hoeft te pauzeren. Of een sluipspel met op scherm 1 jouw karakter en scherm 2 de map waarop wachters en camera's staan afgebeeld.

CONNECTIVITY
Ik zet er mijn vraagtekens bij. Het lijkt erg op het connectivity-verhaal maar dan voor één apparaat. Zie het als Zelda the Four Swords maar dan op je Nintendo DS. Jij bent het mannetje op scherm 1 en op scherm 2 kun je de taferelen volgen van je vriend. Stuur je vriend de grot in om een schakelaar om te zetten zodat jij verder kunt om een schakelaar boven de grond om te gooien. Waardoor je vriend in de grot weer verder kan.
Het idee lijkt me leuk, maar hoe zit het met (al die andere) spellen die ik alleen speel. Ben ik dan aangewezen op een scherm waarin ik speel en een scherm waarin ik een overzichtskaart zie, een radarscherm of mijn inventaris?
Persoonlijk zie ik niet in waarom je spellen op deze manier zou willen spelen.

TWIJFELS
Het zou te voorbarig zijn om de Nintendo DS nu al af te schrijven. Maar als we in ons achterhoofd houden dat het connectivity verhaal van de GBA/Cube ook niet van de grond wil komen, mag ik toch best een beetje mijn twijfels hebben.
Ik hoop dat Nintendo mij op de E3 aangenaam kan verrassen en al mijn vraagtekens en bedenkingen als sneeuw voor de zon laat verdwijnen. We willen immers niet weer een Virtua Boy debacle?

JEROEN

FACTS
Twee aparte TFT LCD-schermen met een beelddiagonaal van 7,6 cm.
Afzonderlijke processors en een semi-conductorgeheugen van maximaal 1 Gigabit.
In de winkels, zo wordt verwacht, eind 2004.



RED DEAD REVOLVER

Lente 2004 kunnen de PS2 en Xbox-bezitters zich verheugen op Red Dead Revolver, een western shooter van Rockstar San Diego (Smuggler's Run, Midnight Club). Ruim 3 1/2 jaar is er aan de game gewerkt waarin jij in de huid kruipt van Red Harlow wiens hele familie is uitgemoord door een op goud beluste Mexicaanse generaal.
Het behoeft dan ook geen verdere uitleg dat wraak centraal staat in deze donkere game.





PEUGEOT WARTHOG?

Die Fransen kunnen zeggen wat ze willen maar volgens ons is de nieuwe Peugeot Hoggar toch echt een remake van de Warthog, Master Chief's wagen uit Halo. Check het plaatje en trek je conclusie. Zelfs de naam klinkt een beetje hetzelfde.
De Hoggar lijkt vast bedoeld voor een rare rit door de duinen waarbij twee passagiers op de achterbank hun guns afvuren op niet-vermoedende [illegible]. Of spelen we nu echt te veel games!



GBA GOES FAMICOM

Die Japanners krijgen ook altijd alle fun! Er komt namelijk een Game Boy Advance SP model naar het voorbeeld van de Japanse Famicom, ook wel bekend als de NES.
In eerste instantie waren er maar 4000 exemplaren beschikbaar in het land van de rijzende zon en die doken al meteen op voor 50.000 yen ($460) op diverse websites. Gelukkig voor de Jappies is het geen limited model en komen er nieuwe exemplaren. De Famicom GBA SP zal uiteindelijk voor 12.500 yen ($119) in de winkels liggen. Tegelijkertijd komen er allemaal oorspronkelijke Famicon games uit voor de GBA. Deze opmerkelijke line-up bestaat uit: Super Mario Brothers, Donkey Kong, Ice Climber, Excitebike, The Legend of Zelda, Pac-Man, Xevious, Mappy, Bomberman en Star Solider en kosten 2.000 yen ($17) per stuk. Steven heeft al een ticket Tokyo geboekt.



IN GESPREK MET... JACK MAMAIS PRODUCER OF DESIGN CRYTEK

Jack Mamais is werkzaam bij Crytek, en dan weten jullie natuurlijk meteen over welke game we het hebben… juist Far Cry. Een van dé shooters van begin 2004.

PU: "Veel websites en magazines hebben specials gepubliceerd met als insteek de hot picks van 2004 en overal zagen we Far Cry opduiken. Waarom denk je dat zoveel mensen die game willen spelen?"
Mamais: "Mensen zijn toe aan iets nieuws. Ik denk dat vooral de setting ze aanspreekt. Gamers hebben 't wel een beetje gehad met gangetjes in, gangetje uit schietspelletjes. Het tropische eiland is nieuw en biedt veel vrijheid. Dat spreekt mensen aan."
PU: "Naast singleplayer benadrukken jullie heel sterk de multiplayer gameplay. We hebben die onlangs in de bèta-test nog gespeeld en dat was erg leuk. Maar denk je serieus te kunnen wedijveren met de online gameplay van EA's Battlefield Vietnam, een game die rond dezelfde tijd in de shops ligt?"
Mamais: "We zijn allemaal grote fans van BF 1942 and Desert Combat maar het is niet onze intentie te concurreren met die serie. Far Cry is een totaalpakket. Wij willen uitpakken met een waanzinnige singleplayer experience, waanzinnige graphics en een fun multiplayer game die makkelijk op te pakken is en tegelijk genoeg diepte biedt voor de hardcore gamers. We denken dat Far Cry een unieke game is met veel elementen die spelers niet ervaren in andere games."
PU: "Far Cry ziet er inderdaad super uit. Maar wat voor NASA PC heb ik wel niet nodig om al die pracht en praal op m'n monitor te toveren?"
Mamais: "We hebben de beschikking over talentvolle programmeurs die ervoor hebben gezorgd dat niet Deep Thought of een andere super PC nodig is om de game te spelen. In de Advanced Video settings van de game kun je het spel helemaal aanpassen aan de kracht en de mogelijkheden van je PC, zodat het spel altijd lekker blijft lopen."
PU: "In het begin van het spel valt al meteen de open structuur op. De spelers bepaalt zelf zijn route, kiest zelf zijn pad. Is dit een gimmick of blijft die structuur de hele game gehandhaafd?"
Mamais: "Far Cry is ontworpen om spelers verschillende keuzes van spelen te geven, tijdens ieder level van het spel. Tijdens de ontwikkeling zijn er drie basis paden ontwikkeld voor alle levels."
PU: "Wat zijn die drie speelstijlen dan en wat is het verschil?"
Mamais: "Combat mode is voor de speler die zoveel mogelijk kogels wil knallen en zoveel mogelijk vijanden over de kling wil jagen.
Stealth mode is voor de behoedzame speler die meer dan gemiddeld geïnteresseerd is in het verhaal. Door te sluipen kan hij bewakers en soldaten afluisteren en zo meer te weten komen over de achtergronden.
Tactical play is dan het beste van die twee werelden. Die spelers nemen hun tijd om aanvallen te plannen, knallen er lustig op los en leren redelijk wat over het verhaal.



Alle missies zijn ontworpen om een van deze speelstijlen te ondersteunen. En sommige missies zullen iets beter te spelen zijn met de ene stijl dan met de andere. Zo blijft Far Cry afwisselend en uitdagend."
PU: "Hoe staat het met Far Cry voor de Xbox?"
Mamais: "Geen commentaar."
PU: "Plannen voor Far Cry 2?"
Mamais: "Geen commentaar."
PU: "Nou eeeh, bedankt dan maar weer…"



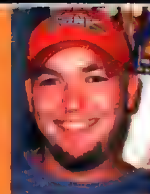
GTA NAMEN VASTGELEGD



Onze Jeroen heeft hier al eens gespeculeerd over de naam voor de nieuwe GTA en de stad waarin het allemaal zou moeten plaatsvinden.

Wat blijkt, Jeroen's voorspellingen lijken (tot onze grote verbazing) niet uit de lucht gegrepen, want onlangs registreerde Take 2 de volledige titel Grand Theft Auto: San Andreas bij het U.S. Patent & Trademark Office.
Daarnaast werden ook de namen GTA: Bogota, GTA: Tokyo en GTA: Sin City vastgelegd. En alsof dat nog niet genoeg was, zijn ook meteen GTA 5 en GTA 6 maar geclaimed. Wil Take 2 en Rockstar hiermee de naam in de toekomst zeker stellen, of probeert men gewoon met wat vage titels persmuskieten als wij om de tuin te leiden.
GTA: Tokyo? Leuk bedacht, maar daar trappen we dus echt niet in. Nee, wij zetten nog steeds ons geld op San Andreas maar staan natuurlijk ook open voor andere suggesties.
Wat denk jij? Laat je stem horen op www.powerweb.nl.
Overigens suggereerde men dat het niet om een echt nieuwe GTA zou gaan, meer een soort GTA Vice City-achtige aanpak. Dus wat Vice City was voor GTA III, moet de nieuwe GTA worden voor Vice City. Mmmm? We hopen toch echt op meer want we willen nu eindelijk eens met die shit online!

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Het blijft een wat surrealistische ervaring; op internet per ongeluk een topic tegenkomen met je eigen naam erboven. Jurjen Tiersma. Kijk moeder, ik besta!
Veertig reacties maar liefst! Ongeveer een kwart gaat over het feit dat ik het hoog in mijn bol heb, dat ik Nintendo-games altijd hoge cijfers geef en dat ik niet kan schrijven.
Meestal zijn het liefhebbers van Shenmue II die een dergelijk topic starten. Tijdens Gamekings werd ik eens meegezogen in een discussie met Rogier over de tweede Shenmue en schoot wellicht wat te ver door in het negatieve. Terwijl ik de Shenmuetjes eigenlijk best wel toffe spellen vind.
Ik geef first en second party games van Nintendo bijna altijd een hoog cijfer, dat klopt. Dat komt omdat het bijna altijd goede spellen zijn. Nintendo was een van de eerste videogame-bedrijven ter wereld die zich werkelijk bekommerde om de kwaliteit van de games die ze uitgaven. En dat doen ze nog steeds, zij het in iets mindere mate.
Originaliteit is de laatste jaren minder belangrijk geworden bij Nintendo. Ook wil er tegenwoordig nog wel eens een spel onder

"OUDERWETS UITSTELLEN OM TE STREVEN NAAR PERFECTIONISME DOET NINTENDO NIET MEER."

tijdsdruk worden afgemaakt. Ouderwets uitstellen om te streven naar perfectionisme doet Nintendo niet meer.
Met dit soort commerciële knievallen staat Nintendo niet alleen, en uit competitief oogpunt was het voor Nintendo ook wel nodig om met meer regelmaat eigen spellen uit te brengen. Toch zijn er nog steeds weinig spellenmakers die zo constant zijn in het leveren van kwaliteit als Nintendo.
Maar ik ben het met mijn critici eens, erg objectief staat dat niet, zo'n uitspraak uit de mond van iemand met een Nintendo-tattoo op zijn been.
Dan helpt zelfs het aanhoudend pluggen van mees!-ter!-werk!-en! als Ico en Halo niet meer om mensen te overtuigen van het feit dat ik los van alles, gewoon heel veel van goede spellen houd.
Het was bijna een verademing om deze maand met Kirby Air Ride en Mario Golf twee typische Nintendo-spellen te mogen bespreken die nu eens wat minder sterk uitpakten.
Gelukkig zijn beide games nu ook weer niet zo waardeloos als die ongelooflijk suffe avondvierdaagse-simulator Shenmue II.

(advertenties)

WINNEN?

SPLINTER CELL GAMES + ACTION FIGURES

Wat een feest, wat een feest. Weet je wat wij weg mogen geven van Ubi Soft? Vijf exemplaren van de PC-versie van Splinter Cell: Pandora Tomorrow plus vijf toffe actiefiguurtjes. En wat moet je daarvoor doen? Juist een uitermate makkelijke vraag beantwoorden natuurlijk. Komtie:



Wie is de man achter de stem van Sam Fisher?

Nou eitje toch? Zeker als je de PU van vorige maand even doorbladert.

Stuur het antwoord naar:
Power Unlimited O.v.v. Splinter Cell
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
of via de digitale snelweg naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
Met als onderwerp Splinter Cell

TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

TITEL	CIJFER	NUMMER
PLAYSTATION 2		
Prince Of Persia: The Sands Of Time	94	PU12
Tony Hawk's Underground	90	PU12
ESPN NBA Basketball	89	PU1
Ratchet & Clank 2	88	PU12
ESPN NFL Football	88	PU1
Beyond Good & Evil	85	PU12
World Rally Championship 3	85	PU12
Worms 3D	85	PU12
NFL Street	84	PU2
Maximo vs. Army of Zin	84	PU2
Ghosthunter	84	PU1
Need for Speed: Underground	84	PU12
Metal Arms: Glitch In The System	82	PU2
The Sims: Erop Uit!	82	PU1
Time Crisis 3	82	PU12
NHL Hitz	81	PU1
Kill Switch	80	PU2
True Crime: Streets of L.A.	80	PU12
Lord of the Rings: The Return of the King	80	PU12
Gregory Horror Show: Soul Collector	80	PU12
PC		
Star Wars: Knights of the Old Republic	93	PU1
Call of Duty	93	PU12
Max Payne 2: The Fall Of Max Payne	92	PU12
Hidden and Dangerous 2	90	PU12
Prince Of Persia: The Sands Of Time	89	PU12
Beyond Good & Evil	88	PU12
Empires: Dawn of the Modern World	86	PU12
Worms 3D	85	PU12
Spellforce: Order of the Dawn	84	PU1
Deus Ex: Invisible Wars	83	PU2
Railroad Tycoon 3	83	PU1
Uru: Ages of Myst	82	PU1
Magic The Gathering-Battlegrounds	80	PU2
In Memoriam	80	PU1
Lord of the Rings: The Return of the King	80	PU12
Command & Conquer Generals: Zero Hour	80	PU12

TITEL	CIJFER	NUMMER
XBOX		
Grand Theft Auto: Double Pack	95	PU1
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	92	PU2
Project Gotham Racing 2	91	PU12
Tony Hawk's Underground	90	PU12
ESPN NBA Basketball	89	PU1
Top Spin	88	PU12
ESPN NFL Football	88	PU1
Amped 2	88	PU12
Max Payne 2: The Fall Of Max Payne	86	PU2
Rainbow Six 3	85	PU12
Worms 3D	85	PU12
NFL Street	84	PU2
Crimson Skies: High Road to Revenge	84	PU1
Metal Arms: Glitch In The System	82	PU2
The Sims: Erop Uit!	82	PU1
Jedi Knight: Jedi Academy	82	PU1
Counter-Strike	81	PU1
NHL Hitz	81	PU1
Magic The Gathering-Battlegrounds	80	PU2
Sega GT Online	80	PU2
Links 2004	80	PU1
True Crime: Streets of L.A.	80	PU12
Grabbed By The Ghoulies	80	PU12
GAMECUBE		
Tony Hawk's Underground	90	PU12
Mario Kart: Double Dash!!	85	PU12
NFL Street	84	PU2
1080 Avalanche	84	PU1
Metal Arms: Glitch In The System	82	PU2
The Sims: Erop Uit!	82	PU1
NHL Hitz	81	PU1
True Crime: Streets of L.A.	80	PU12
GAME BOY ADVANCE		
Mario & Luigi: Superstar Saga	96	PU1
The Sims: Erop Uit!	85	PU1
Mega Man Zero 2	84	PU1

POWERSPY

■ Tegen de tijd dat je dit leest zal Nintendo wereldwijd zo'n zes miljoen GameCubes hebben verkocht. Dat komt mooi uit, want volgens de oorspronkelijke planning moest eind maart 2004 die zes miljoen stuks ook zijn gehaald. Er was weliswaar een behoorlijke prijsverlaging voor nodig, maar daar zeuren we niet over: gehaald is gehaald.

■ Helemaal zeker is het nog niet, maar het lijkt er op dat de komende Power Awards 11 en 12 van september plaats zullen vinden. Je kunt er in dat geval weer op rekenen dat alle partijen die er toe doen in de gamesbiz met hun pods en spellen aanwezig zullen zijn en er ook weer de nodige aandacht zal zijn voor 'het randgebeuren' in de vorm van demonstraties van Xtreme Sports en optredens van artiesten. De hele redactie heeft de tweede week van september in ieder geval al vrijgehouden maar dat zegt niets want die hebben sowieso, op welk tijdstip dan ook, niets beters te doen. Als lokatie, en nogmaals alles is onder voorbehoud, ziet het er weer naar uit dat voor De Jaarbeurs in Utrecht gekozen zal worden.

■ Ed zoekt altijd screenshots bij de games. Je weet wel, zo leuk mogelijk, ken ie lollig doen. Het intikken van Downhill Domination bij Google leverde hem echter een onbedoelde trip door de SM-wereld op. Nog nooit zagen we zoveel ranzige porno op Ed's screen voorbij vliegen.

■ Onze voorspelling op dit moment qua volgorde van uitkomen: 1: NGC 2, 2: Xbox 2, 3: PS3. Wedje maken?

■ Het is heel goed mogelijk dat alle drie de machines al op de komende E3 getoond worden. Geruchten gaan dat Xbox 2 op de, direct aan de E3 voorafgaande, Game Developer Conference te zien zal zijn.

■ Overigens is de kans net zo groot dat we helemaal niets te zien krijgen. Sony en Nintendo hebben beide al iets anders om te tonen en Microsoft wil dat de verkopen van de Xbox verder omhoog gaan. We shall see...

■ Voor het eerst in z'n 10-jarige loopbaan bij de PU, zal Ed op de E3 aanwezig zijn. Hij was zo enthousiast, dat ie als eerste van allemaal z'n accreditatie heeft geregeld. Eén van ons achten mag dus in ieder geval naar binnen. Dat ie gelijk Doctorandus op z'n kaartje heeft laten zetten, is dan wel weer een beetje snobbie.

■ De PSP kan er wel eens heel anders gaan uitzien als ie nu op de plaatjes naar voren komt. Is gewoon een prototype, een lekkermakertje. Sony is echter nog druk aan testen met de vorm en de inhoud. Er wordt bijvoorbeeld druk gechecked of de handheld 32 Mb Ram aankan. Kun je veel meer in de game stoppen.

■ De release van de PSP staat overigens voor november 2004 op de agenda, met dank aan Sony-baas Chris Deering die zijn mond voorbij praatte. We zeiden het al, zuipen en speechen gaan niet samen.

HITMAN CONTRACTS

Wie: IO Interactive
Wanneer: Q2 2004
Waarop: PC / Xbox / PS2 en misschien (zucht) GameCube
Waarom wel: Omdat de game grimmiger en harder wordt waarbij de nadruk nog meer op het huurmoorden ligt.
En omdat Hitman altijd zo keurig gekleed gaat.
Waarom niet: De engine raakt wat gedateerd en is 't wel verstandig om de controversiële grens nog verder op te zoeken?









SILENT HILL 4: THE ROOM

Wie: Konami
Waarop: Xbox / PS2
Wanneer: Herfst 2004
Waarom wel: Omdat Silent altijd ziekelijk eng is en deel 4 gaat er weer dik overheen. Na het zien van de eerste screens hebben we al last van slapeloze nachten…
Waarom niet: Omdat het allemaal wel een beetje voorspelbaar wordt met die kruipende vleesklompen en die alternatieve demonische droomwerelden.









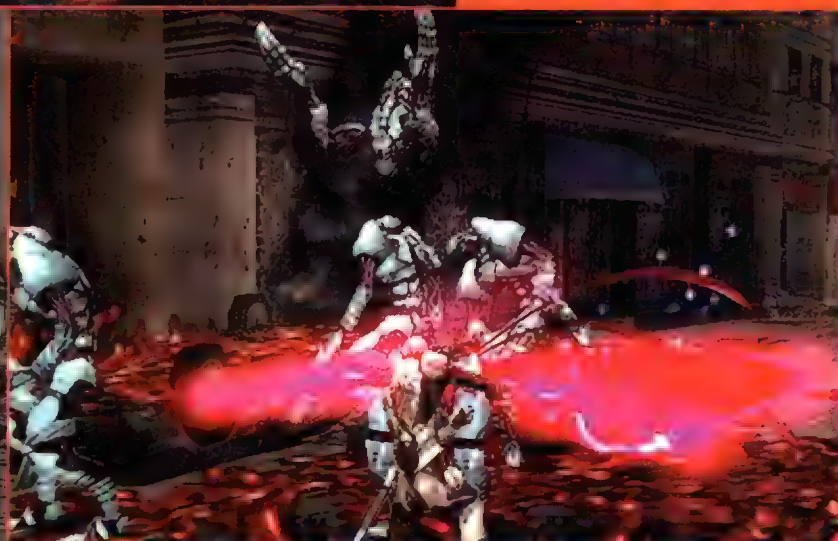
NANOBREAKER



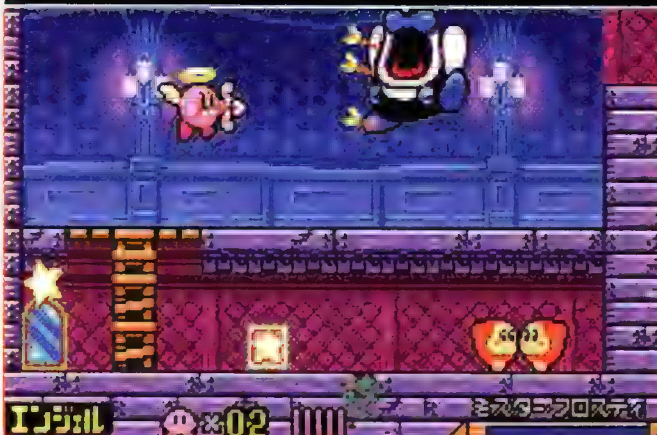


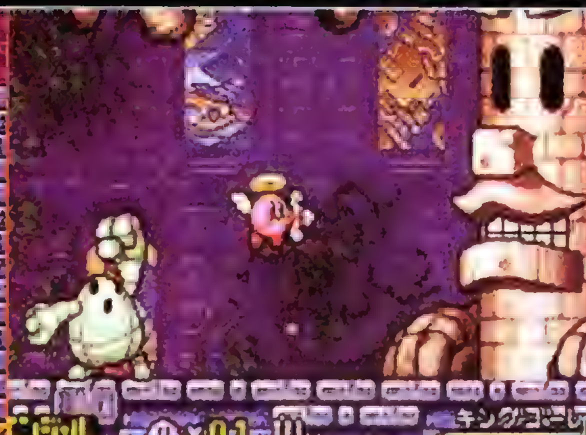
Wie: Konami
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: NNB
Waarom wel: Omdat Koji Igarashi (Castlevania Symphony of the Night en Aria of Sorrow) dit project leidt.
Als we de beste spelelementen uit die titels terug zien in Nanobreaker, is dat zeker geen slechte zaak.
Waarom niet: Sommigen vinden Koji's Castlevania titels te kort en saai. Criticasters zullen extra alert zijn of Nanobreaker dezelfde minpunten kent.





KIRBY STAR: GREAT LABYRINTH OF THE MIRROR





Wie: Nintendo
Waarop: Game Boy Advance
Wanneer: NNB
Waarom wel: Het toffe aan Kirby was altijd dat hij de kracht van zijn opgeslokte vijanden over kon nemen. Nu bestuur je vier Kirby's en het roze blobje heeft vandaag de dag een mobieltje waarmee hij hulp in kan roepen van zijn vriendjes.
Waarom niet: Omdat Kirby, vooral vanwege het feit dat ie over alle obstakels heen kan vliegen, altijd ietwat te makkelijke avontuurtjes biedt.





TWEEDE PU-DVD WORDT IETS BIJZONDERS!

We meldden het al in de vorige PU; we gaan een nieuwe PU-DVD maken. Uit het succes van de vorige (E3) DVD is gebleken dat jullie het leuk vinden om bepaalde zaken ook in bewegend beelden te zien. Zolang we het maar op de typische PU-manier doen, want trailers en duffe filmpjes trekken jullie wel van het net.

Bij het maken van de tweede PU-DVD hadden we een probleem. Wat moesten we erop zetten? Er was immers geen grote beurs of ander gamesevent om te coveren. En de hele DVD volkwakken met Gamekings-materiaal zou ons weliswaar veel productiegeld hebben gescheeld, maar was een veel te makkelijke oplossing. Heel veel gamers hebben de afleveringen immers al op The Box gezien. Maar wat dan?

THE MAKING OF

Na ettelijke uurtjes brainstormen, waren we er uit. Een rondgang door onze mailbox en over het forum leerde dat veel lezers met dezelfde vragen komen. Misschien zou de PU-DVD wel dé ideale manier zijn om daar voor eens en altijd een duidelijk antwoord op te geven. En dus kun je de volgende onderwerpen op de DVD verwachten:

Hoe wordt de PU gemaakt? Hoe maken we de teksten, waar halen we onze inspiratie vandaan, hoe verloopt een redactievergadering (met veel ruzies, kunnen we jullie nu al vertellen), wat gebeurt er in het testhok, hoe boos wordt Ed als Skate z'n teksten te laat zijn, hoe wordt een cover gemaakt, waar haalt Jan al z'n games vandaan, hoe krijgt Ed alle taalfouten van J.J. uit de stukjes, hoe wordt de PU gedrukt?

Na het zien van deze DVD weet je alles.

HARD TEGEN HARD

De PU-crew vertelt openhartig over hun favo trips en games, de grootste blunders die we ooit gemaakt hebben, het kutste aan 't werken voor de PU, ons beste en slechtste verhaal ooit en hoe we überhaupt bij het blad terecht gekomen zijn.

Een dag uit het leven van Skate. Net als iedereen wilden we het antwoord op de vraag waarom Skate altijd te laat is. Hoog tijd om een camera in zijn huis te installeren en zijn hoogst onwaarschijnlijke gedrag te bekijken.

De PU redactie kijkt vooruit naar 2004. Met z'n allen maakten we een selectie uit de games waar we het meest naar uitkijken. Daaruit kozen we uiteindelijk dé game waar de PU zich het meest op verheugt. En verwacht nu geen softe discussie; het ging hard tegen hard. Maar we kwamen eruit. Natuurlijk gaat alles vergezeld van nieuwe gamefootage.

THE BEST EVER

Tenslotte **de verkiezing van de beste game ooit**. Na eerst voor elk genre een nummer 1 gekozen te hebben, moesten we als PU-redactie uiteindelijk uit dat rijtje de beste game ooit kiezen. Het resultaat was zeer verrassend... Omdat we na afloop behoorlijke ruzie over de uitslag hadden (unaniem was ie niet, maar democratie is democratie), verwachten we dat er na het uitkomen van deze DVD, ook op de fora verhitte twisten uitbreken want een aantal grote toppers kwam er gewoon niet aan te pas.

TRIPJES

Tenslotte willen jullie natuurlijk weten **hoe zo'n tripje van ons er nu uitziet**. Niet alleen de coole dingen die je in de PU leest, zoals het zuipen, de babes en de zon maar ook de ontberingen die we moeten ondergaan.

Daarom maakten Boris en J.J. het zichzelf niet gemakkelijk. Niks Hawaii, LA, Londen of Tokyo maar het ijskoude Kiev in de Oekraïne werd het doel. En wel om daar de prachtige PC-game S.T.A.L.K.E.R. te bekijken.

Oftewel een verhaal over uber-PC's, goedkope wodka, sombere flats en lol bij tig graden onder nul.

En natuurlijk weer de onontbeerlijke **bloopers-selectie**.

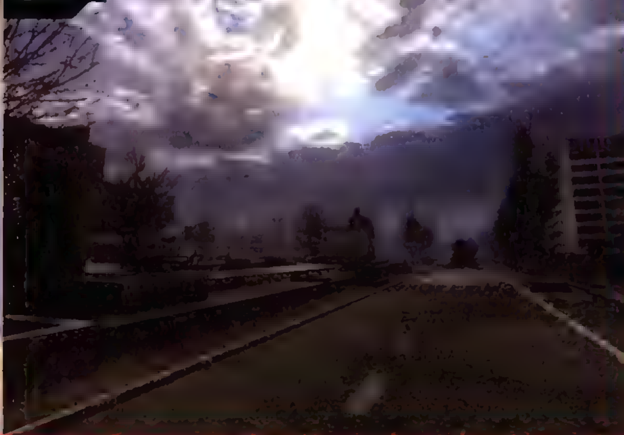
Kortom, je krijgt weer een DVD voorgeschoteld, die je bij geen enkel ander blad zult aantreffen. Want er zijn maar negen mafkezen die zoiets voor elkaar krijgen. Mis het dus niet, je gaat er geen spijt van krijgen.


Wat was de beste game ooit? J.J. en Boris checken voor de zekerheid nog effe Sensible Soccer op de MegaDrive.

HEBBEN?

Power Unlimited 4 mét DVD kun je vanaf 15 maart in de winkel kopen voor € 9,95.
Ben je abonnee en wil je de DVD los bestellen? Dan kan dit op www.media-shop.nl voor € 7,95 inclusief verzendkosten.
Vul op de site bij artikelnummer 181380 in en de rest wijst zichzelf.
Je kunt de DVD ook telefonisch bestellen: 023-5567185.
Bestellen kan vanaf 16 februari. Bestel je voor 3 maart dan heb je de DVD rond de 10e in de bus.


De Stalker-trip zal ongetwijfeld coole beelden opleveren.


Tsjernobyl ingame.


J.J. geeft een rondleiding door het testhok.

NOG MEER PU-DVD'S?

[illegible]

PRIJSVRAAG

WIN GESIGNEERDE GBA + THE SIMS

PU geeft in samenwerking met Nintendo en EA een door Will Wright gesigneerde GBA met het spelletje the Sims Busting Out weg. Je weet wel, Will Wright die man achter The Sims.
Wat moet je doen om in aanmerking te komen voor dit niet te versmaden collectors item? Heel simpel. **Laat maar eens zien hoe gezellig het kan zijn met je familie.**
Je hebt vast nog wel ergens knusse familiefoto's (kerst/sint/verjaardag etc.) toch? Of je maakt er gewoon eentje. Hou wel even in je achterhoofd, dat de foto die je opstuurt een beetje Sims-uitstraling moet hebben.
De inzending kun je sturen naar:
Power Unlimited O.v.v. The Sims
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
of via de digitale snelweg naar: prijsvraag@powerunlimited.nl met als onderwerp The Sims.



MULTIPLAYER METROID

We kunnen ons er nog niet zoveel bij voorstellen, maar volgens berichten uit betrouwbare bron zal het vervolg op Metroid Prime naast het avontuur voor een enkele speler, voorzien in een multiplayer mode. Om de naam kwalitatief hoogwaardige van Metroid hoog te houden, zal dit waarschijnlijk meer worden dan het gebruikelijke ren-en-schiet-aanhangsel waar zo'n beetje elk knalspel zich tegenwoordig op kan beroepen. Wellicht dat speciale coöperatieve missies wat meer trouw blijven aan het Metroid-sfeertje. Met betrekking tot de solo-missies in Metroid Prime 2 zal het evenwicht doorslaan naar third person-actie. De game zal op de aankomende E3 speelbaar zijn te bewonderen, eind 2004 moet ie in het grootste deel van de wereld in de winkel liggen.



freecharts

WEEK 05 — In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

1	1	THE SIMS BUSTIN' OUT
2	2	MARIO & LUIGI
3	4	DRIVEN
4	5	MARIO ADVANCE 4
5	3	NFS: UNDERGROUND
6	10	COLIN MCRAE 2.0
7	8	POKEMON RUBY
8	7	POKEMON SAPPHIRE
9	-	LARA CROFT TOMB RAIDER
10	-	HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS

PLAYSTATION 2

1	1	NFS: UNDERGROUND
2	2	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
3	4	BEYOND GOOD AND EVIL
4	3	THE SIMS BUSTIN' OUT
5	7	GTA DOUBLE PACK
6	6	LOTR: RETURN OF THE KING
7	10	FIFA 2004
8	5	SSX 3
9	-	DEF JAM VENDETTA
10	-	PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

GAMECUBE

1	1	MARIO KART: DOUBLE DASH
2	7	LOTR: RETURN OF THE KING
3	3	MARIO PARTY 5
4	4	NFS: UNDERGROUND
5	2	THE SIMS BUSTIN' OUT
6	5	FREEDOM FIGHTERS
7	6	TRUE CRIME STREETS OF LA
8	10	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
9	-	SOUL CALIBUR 2
10	-	CRAZY TAXI

XBOX

1	1	GTA DOUBLE PACK
2	2	NFS: UNDERGROUND
3	5	PROJECT GOTHAM RACING 2
4	7	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
5	-	SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
6	-	COUNTER STRIKE
7	9	TOP SPIN
8	4	LOTR: RETURN OF THE KING
9	3	THE SIMS BUSTIN' OUT
10	10	TRUE CRIME STREETS OF LA

PC

1	1	NFS: UNDERGROUND
2	3	THE SIMS DOUBLE DELUXE
3	2	THE SIMS MAKING MAGIC
4	6	BATTLEFIELD 1942 DELUXE
5	4	C&C GENERALS DELUXE
6	5	LOTR: RETURN OF THE KING
7	-	C&C GENERALS ZERO HOUR
8	8	C&C WARPACK
9	9	CHAMPIONSHIP MANAGER. '03-'04
10	10	CALL OF DUTY

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor

POWERSPY

■ Blijde boodschap. Steven's hondje Picolo is na ingrijpende chirurgie verlost van een ingegroeide haarfollikel. Steven (die zelf meer last heeft van uitgegroeide haarfollikels) vond het bobbeltje in de nek ietwat verontrustend en riep de doktor erbij. Laten we hopen dat ze nu niet Picolo's gameknobbel hebben weggehaald, anders hebben we volgend Gamekings-seizoen niks meer aan onze gameshond.

■ Leuk nieuwtje over Killzone; er zullen twee grote internationale cultfiguren in de game worden verwerkt, in ieder geval met stem en mogelijk zelfs met gezicht. Samuel Jackson please...

■ Uit betrouwbare bron vernamen we dat de uiteindelijke versie van Gran Turismo 4 (dus niet de versie die Boris in dit nummer gechecked heeft) een aantal verrassingen zal bevatten. Mmm, een story mode, powerups op de baan, de online mode die toch niet werkt... O nee, Sony had het over leuke verrassingen.

■ Nu weten we waarom Jan, Max Payne 2 zo goed vindt. Check gewoon eens Jan's nieuwe flapperende wapper-jas.

■ Ubi Soft komt met een onderzeeboot-sim op de PC, genaamd Silent Hunter. Beetje Splinter Cellen onder water.

■ Ondanks de geruchten die over het internet gonzen blijft Resident Evil 4 een exclusieve game voor de GameCube. Dit hebben verschillende kopstukken van Capcom in ieder geval bij herhaling bevestigd.

■ Ook heeft Capcom eindelijk een soort van releasedatum aangekondigd voor hun nieuwe griezelavontuur; eind dit jaar wordt ie uitgebracht in Noord-Amerika. Laten we hopen dat Ressie 4 ook Europa dit jaar nog bereikt.

■ Battleborne, een samensmelting van gasten die aan Fallout 2, Ghost Recon en Baldur's Gate hebben gewerkt (inderdaad Interplay-dudes), komen met hun eerste game: Combat Elite: WWII Para Troopers. Goh, wat origineel, nog een WWII-game.

■ Vond je Black & White klote, dan kun je nu hoogstpersoonlijk voorkomen dat het volgende product van Lionhead Studios ook de bietenbrug op gaat. Lionhead Studios zoekt namelijk bèta-testers die een of twee weken de tijd willen nemen om de games van Lionhead Studios aan een grondige test te onderwerpen. Check www.lhtimes.com/workexp.html.

■ Heb je nog een paar duizend euro op je bankrekening staan en ben je helemaal lijp van Halo? Er is een bedrijf dat de armor-suits van de Masterchief namaakt en op jouw lichaam aanpast. En dan niet meteen je pa vermoorden hè, zoals die idioot van Final Fantasy probeerde.

■ Gerucht. De nieuwe GTA zou wel eens de rappers 50 Cent en Eminem kunnen bevatten.

POWERSPY

■ Jan ging laatst op trip naar London voor Rise To Honor en een heus interview met Jet Li. Hij stond echter niet op de lijst van British Airways. Pissig pakte de man de trein terug, een helse preview in gedachte vormend, tot thuis bleek dat hij zich een dag had vergist.

■ Dat doet Skate nu altijd ook, alleen dan in omgekeerde volgorde. Overigens hebben we nu ook twee aanvangstijden voor de redactievergaderingen bij de PU: eentje voor Skate en eentje voor de rest. Tijdsverschil: twee uur. Niet verder vertellen hè.

■ Het werkt overigens wel; bij de laatste redactievergadering kwam Skate slechts een kwartier te laat. En dat was anders twee uur en een kwartier geweest.

■ Overigens was het opzienbarend om te zien dat Jet Li steeds maar van één kant gefotografeerd mocht worden. Niet dat Jan daar wat van zei, want om nu met meneer Li te gaan bakkeleien...

■ Er komen steeds meer developers die eerlijk aangeven wat ze van hun game vinden. Hadden we eerst Cypher: Code of Ruin, nu komt Midway hoogstwaarschijnlijk met Mortal Kombat: Deception. Kijk, dat is een stuk makkelijker reviewen.

■ Call of Duty was zonder twijfel een van de beste shooters van 2003. Hoewel Infinity Ward en Activision nog niets over een mogelijke uitbreiding hebben laten weten, heeft onlineshop Gamestop de "Call of Duty Expansion" al in haar assortiment opgenomen. Als releasedate wordt 1 oktober gegeven...

■ En tuurlijk hakte de pers na het doodschieten van de leraar in Den Haag weer in op de gamesindustrie. De schuld zou weer deels bij de gewelddadige games liggen. Zucht...

■ Leuk, al die ophef over ons kleine stukje in PU 1 over The Edge en hun problemen. Veel gamers over de piss. Jongens, mogen we niks meer van elkaar zeggen? The Edge poept ook op populaire bladen zoals wij die maken. Is gewoon een verschil van inzicht over de aanpak van het maken van een blad.

■ Daarnaast worden we soms schijtziek van hun attitude op trips. Maar ja, dat zullen ze ook wel van ons worden.

■ Grappig is altijd wel om te zien hoe zeer developers geilen op The Edge. Als hun game een goed cijfer in The Edge krijgt, gaat de vlag uit. De financiële bazen halen echter hun schouders op. Vrijwel niemand koopt games op basis van The Edge. Zij willen big numbers in massa-bladen als OPM2, EGM en PU in de Benelux.

■ De nieuwe Rome: Total War zal tevens het oude Medievil Total War plus de expansion Viking Invasion bevatten. Boris en Jan worden gek.

NIEUWE TITELS VAN MICROSOFT 'GELEKT'

Een Tsjechische firma, verantwoordelijk voor de distributie van de Microsoft-games in Tsjechië heeft onlangs per ongeluk een aantal nog niet aangekondigde titels van Bill Gates & co in haar releaseschema's opgenomen.
Het zou gaan om de PC-titels Age of Empires 3, Zoo Tycoon 2 en Combat Flight Simulator 4. De laatste twee zullen in het derde kwartaal van dit jaar verschijnen, voor Age of Empires 3 houdt men 't op 'ergens in 2004' (dat zal dus wel 2005 worden).
Overigens zijn dit allemaal bekende franchises dus het komt natuurlijk niet uit de lucht vallen allemaal. Het plaatje is trouwens van Zoo Tycoon 1.



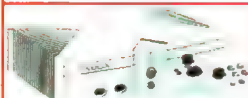
JAPANEWS

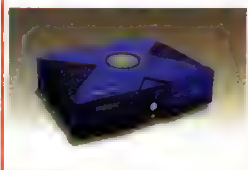


■ We beginnen een steeds grotere hekel aan onze sushi-connectie te krijgen. Want waar kwam hij deze maand mee aankakken? Juist, weer een shitload aan toffe zaken die wij nooit en te nimmer in de winkels van ons kikkerlandje zullen tegenkomen.
Kijk, hij heeft bijvoorbeeld niet één toffe limited edition Xbox. Nee, meneer heeft er maar meteen twee in huis genomen. De ene voor zijn overwegend witte slaapkamer en de ander voor in zijn spelletjeskamer.

■ En dan dit; wij zitten met smart te wachten op Onimusha 3, terwijl meneer al doodleuk een memorycard in houten kist heeft gehaald en niet te vergeten de Onimusha joypad (een katana-zwaard met ingebouwde controller).

■ En dan vertelt hij tussen neus en lippen door ook nog even, net voordat hij de deur uitloopt, dat er een Metal Gear Solid: The Twin Snakes pakket verschijnt. Wat erin zit? Naast het spel ook nog de NES-klassieker Metal Gear en een boekje van 44 pagina's vol met artwork en wetenswaardigheden. We gaan meteen bellen met Konami dat dit pakketje ook in Nederland moet worden uitgebracht. Maar of het gaat lukken?

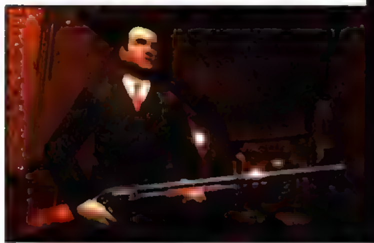






MAX PAYNE PS2 RECTIFICATIE

In de vorige PU werden Max Payne 2 op de Xbox en de PS2 op dezelfde pagina besproken. Het Xbox cijfer (een 86) klopte, maar bij de PS2 is iets helemaal fout gegaan.
Er stond dat de PS2-versie van Max Payne een 78 verdiende met een 6 voor graphics, een 7 voor replay en voor gameplay een 8. Jan had echter hele andere rapportcijfers uitgedeeld en die waren ook doorgegeven aan de vormgeving in het oorspronkelijke artikel.
Daarna is er iets fout gegaan. Wat? Dat weet ik nog steeds niet maar toch, als eindredacteur had ik dit op de te corrigeren pagina's moeten zien.



Ik ga dus even voor jullie in 't stof, met als enig excuus... nee, wat lul ik, geen excuus 'een major fuck up', zoals Jan het terecht noemde.
Hier dus even de goede cijfers voor Max Payne op de PlayStation 2; cijfers die ook veel beter aansluiten op de zeer kritische tekst... ED

GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 6 — SCORE 55
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE / PS2

THE SIMS 2 HARDCORE?



Recentelijk verschenen plaatjes van The Sims 2 die aangeven dat de serie toch een behoorlijke (voor Amerikaanse begrippen dan) gewaagde richting uitgaat. The Sims staat toch te boek als game voor de hele familie, terwijl op recente screens onder andere twee tongende dames in lingerie te zien zijn, alsook een knaap die bezig is met het verzorgen van zijn collectie weedplanten.
Wij kunnen dit alleen maar aanmoedigen, maar het verbaast ons dat Amerikanen zo openlijk lesbische babes en softdrugs promoten. Way to go EA!









COMMENTAAR: MODERNE KUNST

STEVEN

Dat bepaalde unieke games – ook wel bekend als videogame mijlpalen – ware kunstwerken zijn, hoef je geen enkele gamer te vertellen. De PS2 klassieker ICO ontving destijds al de nodige prijzen voor diens kunstzinnige stijl. Geheel terecht natuurlijk want het spel droop van de sfeer en was uniek vormgegeven.
Maar wat wordt er verder allemaal voor creatiefs gedaan, met betrekking tot gamesdesign? Een beetje celshading is wat mij betreft niet genoeg om de kunststatus over een game uit te roepen (tenzij je Link heet). Ik verwacht tegenwoordig toch iets meer van de heren ontwikkelaars.

STYLISH

Een goed voorbeeld is de PlayStation RPG Chrono Cross, het vervolg op de SNES klassieker Chrono Trigger, dat helaas nooit in Europa is uitgebracht. Iedereen die deze game net als ik heeft geïmporteerd, weet waarschijnlijk wel waar ik op doel. Op een gegeven ogenblik word je in een pointillistisch schilderij geplaatst (een beetje stippelig geschilderd zeg maar), wat er voor zorgt dat in het komende stuk de graphics ook helemaal in deze stijl worden weergegeven… erg stylish.

CAPCOM

Als ik de games van vandaag de dag afspeur, op zoek naar soortgelijke unieke beelden, kom ik toch slechts bij één bedrijf uit: Capcom. Deze Japanse developer heeft een aantal gewaagde Gamecube games uitgebracht, met allemaal verschillende soorten graphics. P.N.03 wist met 'standaard' graphics een hele aparte sci-fi sfeer neer te zetten. Het hele 'Ulala takes de red pil' gebeuren (oftewel Space Channel meets The Matrix) hielp natuurlijk ook erg mee. En afgezien van het gebrekkige verhaal, gebrek aan levels en eindbazen (en gebrek aan variatie in de aanwezige levels en eindbazen), vond ik deze stijlvolle knaller om de een of andere reden erg geslaagd.

MORAAL

Dat Viewtiful Joe met diens mengeling van graphics hoog scoort op de schaal van kunst moge duidelijk zijn, en verhip… het spel zelf is ook nog eens vet. En zo gauw Killer 7 verschijnt, weet ik zeker dat Capcom bewijst dat er meer mogelijk is met cel-shading dan wij tot op heden hebben gezien.
Wat is nu de moraal van het verhaal? Ontwikkelaars, laat je creativiteit eens de vrije loop. Oh ja, en respect voor Capcom!



WWW.POWERWEB.NL

FORUM QUOTES

WIE HAD DE BESTE KERST LINE-UP IN 2003?

Mirax: … Als ik toch moet kiezen, neem ik de PS2, omdat die de beste games heeft, en dat maakt het verschil met de andere consoles. Ja, ik ben een fanboy

Nintendorulezzz: idd, er komt niet veel boeiends uit vlak voor de kerst, maar als ik wat moet kiezen is het de Nintendo (NGC en GBA dus), met Mario Kart, F-Zero GX, Mario & Luigi, Mario Party 5, Billy Hatcher & the Giant Egg, Viewtiful Joe, de Pokémon games, Zelda en Metroid Prime. Deze games zijn niet allemaal vlak voor de kerst uitgebracht, maar wel in 2003 en ik denk dat ze wel wat keertjes over de toonbank gaan, samen met de Cube nu die 99,99 kost. En nee, ik ben geen fanboy.

Itsamemario: Jammer genoeg Nintendo niet, wat te wijten is aan simpelweg niet genoeg goede titels. Ze hebben wel wat leuke partygames maar ik speel liever action/adventures.
Xbox valt ook tegen, en dus is de PS2 de grote winnaar met Prince en BG&E. De GBA doet het trouwens ook goed; Mario & Luigi is top!

Orangestar: Hoezo laat met deze stelling? Maareh, de GBA vind ik eigenlijk de beste, alleen Mario & Luigi al…
Maar van de zogenaamde 'grote jongens' vind ik eigenlijk geen enkele echt super. Als ik dan toch moet kiezen ga ik voor PS2 met Prince of Persia en Beyond Good & Evil. En ja, de PC heeft deze ook al maar op console spelen deze games imo beter.

Dkong: Voor het gemak ga ik even uit van games van de laatste paar maanden.
Mijn antwoord is niet verrassend: Nintendo. Geheel subjectief natuurlijk, mijn hart ligt nu eenmaal bij Nintendo. Met 1080: Avalanche, F-Zero, Viewtiful Joe en Mario Kart Double Dash valt er voor GameCube-bezitters vrij veel te gamen.

Splintercell123: Xbox had de beste line-up moeten hebben. Aangezien alle XBox toppers zijn uitgesteld naar 2004 vind ik dat de GameCube de beste lineup heeft. Die hebben Double Dash en dat is toch wel dikke fun. Ook games zoals Viewtiful Joe, Star Wars: Rogue Squadron 3: Rebel Strike en 1080 Avalanche maken een heel verschil.

Guidfriet: Nou, niks tegen Nintendo hoor, maar volgens mij heeft de PS2 toch wel meer goede titels dan de NGC.

Namqo: Ik zeg Sony: 2 betere exclusives Ubi Soft (PoP, BG&E), 1 exclusive Rockstar (Manhunt), enige met 2 goeie rallygames, toppers van eigen huis (R&C 2, Jak 2), …, ….
Géén Xbox: hun toppers komen in 2004 en dat is geen 2003 Kerst line-up. En géén NQube: wat hebben zij behalve een sequel (MKartD!!) uitgebracht met Kerst 2003?
Genoeg argumenten? Mooi zo!

Check www.powerweb.nl voor de nieuwste poll, het forum, de grootste gamesdatabase van Nederland, demo's, trailers, wallpapers, info over de huidige en nieuwe PU, abonneepremies, het laatste nieuws en meer dope shit!

POLL

HEEF MOBILE GAMING DE TOEKOMST?

[illegible] 2130 stemmen
[illegible] 1621 stemmen
[illegible] 1565 stemmen
[illegible] 1076 stemmen
[illegible] 909 stemmen
[illegible] 378 stemmen

[illegible]

VRAAG: GEBRUIK JIJ CHEATCODES TIJDENS HET GAMEN?

[illegible] 1747 stemmen [illegible]
[illegible] 1385 stemmen [illegible]

[illegible]

POWERSPY

■ Nietus, wellus, nietus, wellus. Dat is zo'n beetje de teneur in de strijd tussen Nintendo en Microsoft momenteel. Beide partijen claimen de nummer twee spot achter het ongenaakbare Sony (1 miljoen PS2's verkocht in de Benelux).

■ Nintendo was de laatste die de nummer twee positie van de daken schreeuwde en dat zou ook best zo kunnen zijn. Die aanbieding van 99 euro was inderdaad heel vet en zal veel mensen aangezet hebben tot het kopen van een NGC. Maar de games moeten wel blijven komen en daar schort het een beetje aan deze maanden.

■ En reken maar dat Xbox een boost krijgt als Fable, Sudeki, Ninja Gaiden en natuurlijk Halo 2 uitkomen.

■ Zou Nintendo al bang worden van de PSP? Natuurlijk zijn er in het verleden al meer aanvallen geweest op de GB(A), en die wist Nintendo steeds met succes af te slaan. Maar dit is wel andere koek.

■ Valve kent maandelijks meer dataverkeer dan heel Italië. Reden, Half-Life 2 zal straks ook via het net te koop zijn. En iedereen lijkt daar bij te willen zijn. Of Italianen kunnen niet surfen, dat kan ook.

■ Voor de liefhebbers, op de fora van Bungie kun je elke week een update vinden over de voortgang van de game. Inderdaad, een beetje het Fable dagboek ja. Vinden jullie toch zo leuk…

■ Overigens kwamen ons geruchten ter ore (die wij als onzin beschouwen) dat Fable misschien wel helemaal nooit uitkomt. Dat zou lekker zijn; hebben we straks een dagboek gemaakt van een game die nooit heeft bestaan.

■ Krijg je dat Daikatana-gevoel weer een beetje. Je weet wel die review die we deden, ongeveer 294 jaar voor de release.

■ Hilarisch. In Rainbow Six 3 kun je ergens een poster vinden met een link erop. Ubi was echter vergeten die link te registreren. Dat gat werd gevuld door een slimme porno-baas, die je meteen naar een hardcore sexsite bracht. Ubi staat dus letterlijk en figuurlijk voor lul.

■ De Phantom komt er echt aan, als we tenminste de site mogen geloven. Op 31 maart kun je de console via Infinium Labs's eigen winkel op het net kopen.

■ Daar vind je ook een fikse lijst met launch spellen, voornamelijk oude klassiekers. Opvallend zijn de complete 3DO franchise (joepie), enkele Gathering spellen, Strategy First complete line-up en de games van Take 2.

■ De aanschaf van rare heeft Microsoft nog niet bepaald veel opgeleverd. Grabbed by the Ghoulies verkoopt slecht, terwijl Kameo nog steeds is uitgesteld. En het lijkt er steeds meer op dat Perfect Dark Zero naar een release op Xbox 2 toegaat. Of wordt de game dé verrassing van de E3?

We vechten voor de vrede, zeggen ze dan. Dat is toch net iets als neuken voor de maagdelijkheid...

"Het is hier net een schijthuis; een plek om je hoop te laten varen."

SHELLSHOCK:

Keiharde Vietnam-shooter met een heel eigen gezicht

Was een jaar geleden WW II nog dé voedingsbodem voor shooters, nu lijkt Vietnam het snoepje van de week. Toch gaat het Nederlandse Guerrilla met Shellshock een kant op die we nog niet eerder hebben gezien.

Oorlog als entertainment: het lijkt een tegenstelling maar boeken, films en games varen er wel bij. En waren het een paar jaar geleden de WW II-spellen die de gamers verleidden tot virtuele dienstplicht, nu lijken de jungles van Vietnam populairder dan ooit. Met Vietcong en Fist Alpha op zak, Battlefield Vietnam vers van de pers en Men Of Valor: Vietnam in de maak, lijkt het alsof Shellshock te laat komt. Lijkt... want de game verschilt op een aantal punten met alle zojuist genoemde games.

GRUWEL & WAANZIN

Om te beginnen is Shellshock een third-person shooter. Dat geeft meteen een ander soort gameplay. Minder shootouts in gangen en nauwe doorgangen en een groter, weidser slagveld.
Daarnaast komt Shellshock uit voor PC, Xbox en PS2 en met name op die laatste twee platformen zijn weinig van dit soort type games.
Het allerbelangrijkste is echter de manier waarop de oorlog verteld wordt. Guerrilla gaat niet voor de heroïsche, Hollywood-achtige oorlog waar aan het einde van de dag de Amerikaanse soldaat bebloed maar

GUERRILLA • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.GUERRILLAGAMES.NL

Elk land heeft z'n eigen soort helmgras.

Ik ben dichter.
Ik ben dichter.
Ik ben dichter
bij het graf.



NAM'67

"Wat een hel! Was ik maar een Nederlander dan hoefde ik maar één keer iemand te raken en zat ik lekker thuis in een politiecel."



'Good men die young!' Hmmm, hoe oud was de paus ook alweer?

"Stommeling. In de missionbriefing stond nog; kijk uit voor als jacuzzi's vermomde papierversnipperaars..."

trots de Stars & Stripes laat wapperen op de rokende puinhopen. Tegelijkertijd gaat men ook niet voor een anti-VS shooter waarin de Amerikanen worden neergezet als kapitalistische uitbuiters die ten koste van alles hun eigen belangen voorop stellen. Shellshock is een harde oorlogshooter die geen standpunt inneemt over diezelfde oorlog maar gelukkig niet vervalt in een soort paintball in de jungle. Het is de oorlog en het verhaal van één man die een jaar in Vietnam vertoeft en daar van alles meemaakt. Het is de gamevertaling van de gruwelen en de waanzin in Vietnam.

BLOED & GORE

Shellshock gaat behoorlijk ver. Zo zullen je maten bruut afgeknald worden en kun je daar niet altijd wat aan doen. De A.I. van de game bedient zich van at random gedragingen waarbij de computergestuurde mannetjes (vriend én vijand) steeds anders reageren en de situatie telkens opnieuw inschatten naarmate men terrein wint of verliest.
Het geweld komt met veel bloed en gore in beeld; armen, hoofd en benen kunnen met de juiste kogels van de romp gescheiden worden. Het worden geen SOF II of Manhunt taferelen, maar bloederig wordt het wel.
Echter, de waanzin en de verschrikkingen van de oorlog komen ook anders in beeld.
Bijvoorbeeld bij het doorslaan van teammaten die zonder aanleiding opeens krijgsgevangenen door hun hoofd schieten. Of VC-commandanten die geknielde dorpelingen een nekschot geven. Of dorpjes die genadeloos met napalm in de as worden gelegd.
Zowel ingame als met behulp van de tussenfilmpjes toont de Vietnam-oorlog zijn ware, gruwelijke gezicht.

VERRASSING & AFWISSELING

Denk nu niet meteen dat je het RIAGG moet bellen nadat je deze game gespeeld hebt. Het blijft entertainment en de game gaat fun zijn om te spelen. Je begint het spel als groentje waarbij je op een van je eerste missies al meteen in een chaotisch slagveld belandt waarbij je van alle kanten beschoten wordt en je uiteindelijk bunkers moet uitschakelen.
Voor het zover is, zijn er aan beide kanten al heel wat doden gevallen. Naarmate je verder speelt, zul je gehard uit de strijd komen en op een gegeven moment (na ongeveer 60% a 70% gameplay), zul je toetreden tot de Special Forces.
Dan zul je missies gaan uitvoeren die het daglicht niet kunnen verdragen. Missies die een hele andere speelstijl vragen dan de missies met grote groepen soldaten op pad in de gevaarlijke jungle. Denk aan het uitschakelen van een hoge officier of het stelen van bepaalde documenten.
Deze structuur is gekozen om voor genoeg afwisseling te zorgen. Ook de missies als 'gewone soldaat' zijn gevarieerd. Sommige opdrachten zijn heftiger en intenser dan andere maar altijd blijft het omleggen van de vijand cruciaal.
Verrassingen en ad hoc reageren, spelen eveneens een grote rol. Je krijgt dus niet voorgekauwd wat je precies waar moet doen. Wat begint als een routine patrouille kan plotseling omslaan in een situatie waarin je het vege lijf moet redden; een aanpak die ik zeer waardeer.

"ZOWEL INGAME ALS VIA TUSSENFILMPJES TOONT DE VIETNAM-OORLOG ZIJN WARE, GRUWELIJKE GEZICHT."

INTENS & REALISTISCH

Shellshock doet het zonder multiplayer en gaat niet online. Guerrilla doet dit bewust niet omdat dat afbreuk zou doen aan de filosofie achter de game: een realistische look geven van de krankzinnigheid en de gewelddadigheden die soldaten in Vietnam ervoeren.
Multiplayer, waarbij je met een druk op de kop weer zou respawnen, zou dat idee direct weer ondermijnen. En wetend dat Killzone van hetzelfde Guerrilla wel online gaat, heb ik daar vrede mee.
De singleplayer gameplay van Shellshock lijkt overigens intens genoeg te worden, met gameplay die de laatste Medal Of Honor misschien wel doet verbleken. Of loop ik nu te hard van stapel?
Hoe dan ook, aankomende (na)zomer kun je je enkeltje naar de hel boeken... ◄

FILTERS

Om de game een nog grimmigere look te geven, gebruikt men bij Shellshock bepaalde kleuren en korrelfilters. Deze techniek werd ook al toegepast in Killzone, alleen gaat 't nu een stapje verder. Zo komen de kleuren en de belichting overeen met foto's en TV-beelden uit 't Vietnam van ruim dertig jaar geleden. De korrelige look geeft de speelwereld voorts een wat hardere en donkere tint en dat is precies wat de makers willen bewerkstelligen.
Tijdens de rondleiding in de studio zag ik hoe met één druk op de knop, de filters werden uitgeschakeld en dan ziet de game er meteen een stuk cleaner en sterieler uit. En dat past nu juist niet bij een spel als dit...

Je games koop je natuurlijk bij de beste gamewinkel van Nederland!





HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA
PC CD-ROM — VAN 39,99 VOOR **32^99**



MEDAL OF HONOUR: INFILTRATOR
GBA — VAN 42,99 VOOR **38^99**



PS2 + EYE TOY PACK
PS2 — **199^99**



BEYOND GOOD & EVIL
PS2 — VAN 64,99 VOOR **29^99**



MAFIA
XBOX — **59^99**

MOBILEGAMES



Prince of Persia, Sands Of Time

Code 5002532 voor:
Nokia 3650, 7210, 3510i, 6610, 7650, 5100, 6100, 6800, 7250, N-Gage, 3300, 3100
Motorola V500, V300, V525, V600

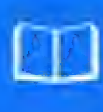
6^00


music


movies


games


mobile


books


gadgets


tickets

Ook voor je hardware ga je natuurlijk naar Free Record Shop!

free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl

GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS

Ground Control was in 2000 het lievelingetje van de pers maar een commercieel succes werd de game niet. Zal het de opvolger beter vergaan?

De game Ground Control staat me nog helder voor de geest. De Zweedse RTS kwam ongeveer gelijktijdig uit met een andere RTS, genaamd Dogs Of War. Die laatste game had ik volgens Boris een veel te hoog cijfer gegeven en hij was echt pissig. Vooral daarom gaf hij Ground Control een score die nu een Gold Award waard zou zijn van 91. Boris vond Massive's game namelijk veel beter en achteraf bezien had hij (bij hoge uitzondering in een RTS-dispuut met bovengetekende) inderdaad gelijk.
Of de PC titel daadwerkelijk een 91 verdiende, is trouwens de vraag maar het was dan ook een actie van Kale B om de lezers te laten zien dat Ground Control een bijzondere en afwijkende RTS was.
Toch werd het spel geen groot succes, en dat is jammer want de game verdiende beter.

"Kijk uit, voor de schone was hè!"

IK ZIE, IK ZIE...

Deel 2 wordt, zoals het er nu naar uitziet, wederom bijzonder en zal ook grafisch menig potje gaan breken.
Net als het origineel, speelt GC 2 zich af in de verre toekomst en legt het de nadruk op tactische battles zonder tussenkomst van resourcement en het bouwen van basissen.

Net als in de middeleeuws getinte Myth-serie, focus je je in GC 2 volledig op je units. In het origineel begon je met een klein squadron en gaven andere voertuigen via reinforcements back-up; voor deel 2 hebben de makers dit aangepast.
Het spel kent zogenaamde acquisition points die je verdient door bepaalde posities op de kaart in te nemen. Met deze punten kun je speciale units bestellen via een dropship. Je dropship kun je bovendien gebruiken als scout-unit en als aanvaller vanuit de lucht.
Ook nieuw is de line of sight. Grondtroepen gedragen zich niet als superhightech cyborgs en zien vijanden dus niet al van kilometers ver aankomen. Je dient daadwerkelijk op te schuiven om alle vijanden te ontdekken, dan wel via de grond, dan wel via de lucht. Dit werkt ook vice versa want de vijand kent dezelfde line of sight condities. Dat levert allerlei interessante tactieken op. Zo kun je je in het hoge gras verschuilen voor een hinderlaag of je legers achter gebouwen verschuilen. Oppassendheid is geboden, de tegenpartij kan immers hetzelfde doen.

EYECANDY

Ik heb de game nu een paar keer in actie gezien en het ziet er fantastisch uit. De rookpluimen die achter raketten 'plakken', de enorme explosies en de lekkere lasertjes, schitteren in het scherm. Weersomstandigheden zoals sneeuw, regen, mist en bliksem ogen niet alleen magistraal, ze hebben ook invloed op de gameplay aangezien sommige units trager worden of elektriciteit uit kan vallen.
Ook kent het spel een inzoom-camera die je in detail de grimassen van de soldaten laat zien. Dat levert, net als al het andere gebodene, likkebaardend lekkere eyecandy op.

"Sluit je 'm wel goed af. Je weet dat ik er een hekel aan heb om in deze buurt te parkeren!"

Een zelfmoordaanslag door een Palestijn die alleen in een telefooncel stond. Hmmm, zeker Belgische voorouders.

De Dutchbatters die uit zuinigheid slechts met supersoakers waren uitgerust, zetten 't bij de eerste confrontatie meteen op een lopen.

VIRON NOMADS

Onlangs is het bestaan van een derde ras in GC 2 bekend gemaakt: de Viron Nomads. Nog niet duidelijk is of je dit buitenaardse ras ook daadwerkelijk (in multiplayer) kunt spelen.
De makers leggen de nadruk op het verhaal van captain Jacob Angelus van de Northern Star Alliance in zijn strijd tegen de Terran Empire. De Terran Empire is wel speelbaar maar de Viron Nomads blijven dus gehuld in een wolk van mysterie.
GC 2 volgt in ieder geval niet de structuur van Warcraft III waarbij steeds andere strijdende partijen de hoofdrol voor zich opeisten. Jacob Angelus en zijn mannen vormen alle missies het middelpunt, al kent het verhaal wel de nodige plotwisselingen.


GC 2 gaat zijn voorganger verbeteren, en die was al baanbrekend voor zijn tijd.


GC heeft last van het Homeworld syndroom. De pers digt het, het publiek pakt het niet op.

GRAN TURISMO PROLOGUE

Omdat Japanse gamers de hoop een beetje begonnen op te geven, werden ze door Sony Japan getrakteerd op een demo/preview-versie van Gran Turismo 4, ook wel Proloog genoemd.

Denk je aan racen dan denk je aan Gran Turismo. Ondanks alle goede racegames die er de laatste jaren zijn bijgekomen, is er maar één license die met kop en schouders boven het maaiveld uitsteekt.
Gran Turismo begreep als eerste dat je auto's moet kunnen tunen voordat je er van gaat houden. GT was al een streetracegame voordat iemand ooit van The Fast and the Furious gehoord had. Geen enkele andere game kende zoveel verschillende auto's en, nog belangrijker, in geen enkele andere racegame kom je zo dicht bij het gevoel daadwerkelijk in een auto te zitten. In dat opzicht is de serie ronduit perfect, maar what up met Prologue?



Dus dat bedoelen ze met tweede rijder in een F1-team...

DEMO TIME

Prologue is een gestripte versie van wat eens Gran Turismo 4 moet gaan worden. De game ligt voor een kleine 25 euro in de Japanse winkels maar zal in Europa nooit uitkomen, en je kunt je afvragen hoeveel je eigenlijk mist.
Prologue kent slechts een Arcade mode waarin je met vijftig verschillende auto's over vijf verschillende tracks kunt racen en een Driving School waarin je vier verschillende examens moet afleggen.



Dat VW'tje probeert zich dan wel heel klein te maken maar 't past echt niet


Een in Miami zeer populair model voor het transport van coke en vermoorde concurrenten.


Zo die is cor-vet. Hahaha.

Ondanks dat de game Japans is, is het volledig duidelijk wat de bedoeling is omdat het spel je letterlijk laat zien wat er moet gebeuren. Bij de Driving School tests kun je weer gouden, zilveren of bronzen bekers behalen en in ruil voor een goede prestatie, krijg je nieuwe auto's waarmee je in de Arcade mode kunt racen.

VOORPROEFJE

De vijf verschillende tracks bieden een voorproefje van de actie in de stad, de rally-tracks en de circuittracks. De demo geeft je een mooi beeld van wat de game uiteindelijk zal worden maar vooral ook wat de game uiteindelijk niet zal gaan worden.
Om maar gelijk met het laatste te beginnen; de wagens kennen nog altijd geen visuele schade en dat is echt heel erg jammer. Daarnaast kan de demo niet online en ondanks dat Sony bij hoog en bij laag beweert dat de uiteindelijke versie wel online zal kunnen, heb ik nog steeds mijn twijfels. Dat komt omdat de grote man van polyphony, Kazunori Yamauchi, tijdens ons interview op de E3 deed alsof de online optie iets was waarmee ze aan het experimenteren waren en waarvan helemaal nog niet zeker was of zoiets überhaupt wel tot de mogelijkheden behoorde. Tel dit op bij de aanloopproblemen die Sony heeft met hun Network Gaming-service en je begrijpt mijn scepsis.
Maar tot zover mijn gezeur over de game want uiteindelijk heb ik toch weer eens kunnen genieten van een nieuwe Gran Turismo! Ik ben blij.

THE REAL DRIVING SIM

Hoe goed games als Project Gotham en Need for Speed ook zijn, ze worden gelijk vernederd door het absolute machtsvertoon van Gran Turismo 4. De auto's liggen echt op de weg! De snelheid is fantastisch en het voelt ook zo! Het geluid is realistisch en het ziet er zo on-ge-loof-e-lijk mooi uit allemaal. Dit is het paradijs voor elke autoliefhebber met een PlayStation 2.
Alle grote automerken zijn aanwezig en dan valt het gelijk op dat het vaak niet de standaard fabrieksuitvoeringen zijn die je in de game terug zal vinden. Zo wordt Mercedes bijvoorbeeld vertegenwoordigd door hun huis-tuner AMG en zul je van de

ISMO 4

UPDATE



meeste auto's een speciale editie kunnen verwachten. En als dat niet genoeg is, is er natuurlijk altijd nog de mogelijkheid om zelf oneindig lang aan je auto te sleutelen maar dat zit helaas niet in de Prologue-versie.

BACK TO DRIVING SCHOOL

Eigenlijk is deze Prologue vooral nuttig om opnieuw kennis te maken met het Driving School principe. Het is echt opvallend hoe goed Polyphony dit idee heeft uitgewerkt en ondanks dat het soms frustrerend moeilijk is om een test te halen, is het achteraf gezien altijd goed te doen.
Je moet het gewoon even doorhebben en terwijl je oefent, krijg je ook echt het rijden met snelle auto's in de vingers. Er is werkelijk geen enkele andere game die de realiteit zo goed benaderd zonder saai te worden.
Als je de Driving School uitspeelt, word je beloond met een nieuwe reeks (hele moeilijke) lessen waarvoor je moet slagen. Verder zijn er filmpjes van The Making of GT4 en een aantal smeuïge, niet speelbare, previews van nieuwe tracks.

RELEASE

Sony zegt dat de uiteindelijke game in Japan deze zomer in de winkel zal liggen, waarbij wij er niet vanuit gaan dat de game tegelijkertijd overal ter wereld gereleased zal worden. Dat betekent dat het spel in het beste geval eind 2004 bij ons in de winkels ligt. We hopen dat we ons vergissen maar het zou dus best wel eens lang wachten kunnen worden. Pfffff, ik baal al als ik er aan denk.
Ik ben de laatste jaren steeds meer geïnteresseerd geraakt in auto's en dat is eigenlijk allemaal begonnen met de eerste Gran Turismo zo'n zeven jaar geleden.
Deze Prologue geeft me weer dezelfde energie die ik toen kreeg maar ik wil gewoon de final-versie spelen!
Nogmaals; deze GT4 Prologue zal niet in Europa in de winkels komen dus als je erover zit te denken om het aan te schaffen dan kan dat alleen via internet. De game kost dan $34,95 en dat is veel geld voor een demo. Alleen voor de echte freaks dus. De rest moet maar wachten totdat de complete game eindelijk uitkomt.



Dat heb ik Jurjen eens stomdronken met een gejatte tractor zien doen. Pas na het betalen van drie varkens en een zwangere geit, kon de zaak worden gesust.



Een concept-car. En dat moest ie maar blijven ook.

GT4 PROLOGUE FACTS

- Je start de game met twaalf nieuwe en klassieke auto's in de Arcade mode waaronder de Nissan Fairlady 240ZG, Honda Odyssey, Nissan Skyline Coupe 350GT, Honda Integra Type R, Subaru Legacy Touring Wagon 2.0GT specB, Toyota MR2 GT-S, Mitsubishi Lancer Evolution VIII en de natte droom van elke autoliefhebber die geen Ferrari kan betalen: de Nissan Skyline GT-R V-spec II.
- Daarnaast kun je nog 38 auto's unlocken in Driving School. Waaronder de Mercedes SL55 AMG, de Takata Dome NSX, De Viper en de nieuwe Subaru Legacy B4 2.0GT Spec B.
- Er zijn vijf tracks: Tsukuba Circuit, Fuji Speedway, New York, Grand Canyon en Citta di Aria. Op de eerste drie kun je tegen vijf tegenstanders racen. De laatste twee kun je alleen in je eentje rijden.
- De uiteindelijke game zal honderd tracks en vijfhonderd verschillende auto's hebben.
- De physics engine is zo realistisch dat de rondetijden in alle wagens op de bestaande circuits min of meer gelijk zijn aan de rondetijden die je in dezelfde auto op hetzelfde circuit in het echt zou kunnen rijden.
- Na elke race is het mogelijk om je prestaties terug te zien in de replay, en vergeet daarbij alles wat je eerder gezien hebt. Dit is zo ontzettend mooi. Je gelooft je ogen niet.

ABONNEES!

VOOR SLECHTS 25 EURO



Power Unlimited. Elke maand het heetste gamenieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van de beste games. Of je nou een PC, PlayStation 2, Xbox, Gamecube of GBA hebt, Power Unlimited vertelt je alles wat je moet weten.

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be.
Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 35 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.



DE KAART IN, OF BEL 023-5566789 'S AVONDS EN IN HET WEEKEND 076-5481311

REVIEWS

(ONAANGENAME) VERRASSINGEN

Elk nummer van de PU is weer anders. Dat geldt niet alleen voor de inhoud of het uiterlijk maar ook voor de daadwerkelijke productie. Altijd kom je tijdens het maken van een nummer weer voor (onaangename) verrassingen te staan. Meestal in de vorm van problemen met de deadlines. Testers ziek, zwak én misselijk, games die ook in een debug-station niet werken, artikelen die op geheel andere lengte geschreven zijn dan van tevoren afgesproken, games waarop gerekend is maar dreigen niet op tijd te binnen komen etc. etc.

Ik heb weleens gezegd dat het saai zou worden als je een blad zou maken zonder problemen en verrassingen maar toch... eentje per jaar zou best wel relaxed zijn.

Ook voor dit nummer is het op dit moment (drie dagen na de officiële deadline) bijvoorbeeld hoogst onzeker of Battlefield Vietnam en FF X-2 nog wel op tijd komen.

Inmiddels weet je dat 't, ook in dit geval, allemaal weer goed is gekomen (toch?).

Over (on)aangename verrassingen gesproken...

ED

- **0-10** Partner is onbedoeld zwanger
- **10-20** Kindje heeft exact dezelfde haarkleur, neus en oogopslag als die 'leuke collega' van je vrouw
- **20-30** H.Huisman loopt met cameraploeg je huis voorbij en zegt dat je tóch beter aan de postcodeloterij mee had kunnen doen
- **30-40** De twee nieuwe cavia's blijken toch mannetje en vrouwtje
- **40-50** Net die keer dat je een minuut te laat op het station bent, is de trein op tijd...weg
- **50-60** Je blijkt stomdronken op de PU-DVD... maar het valt anderen niet op
- **60-70** Al bij de eerste veeg, komt er niets meer mee
- **70-80** De kantine heeft de tosti's ook in wit brood-uitvoering
- **80-90** Skate levert een artikel op tijd in
- **90-100** Pensioengerechtigde leeftijd wordt met twintig jaar verlaagd



CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM

SONIC HEROES

SCORE **79**

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8

De verschillende gameplay-onderdelen zijn zo leuk uitgewerkt dat Sonic-fans het matige camerawerk, de geringe lengte en de doorsne

Ben je een echte Sonic fan? Je hebt toch niet eerst naar de score gekeken hè? Teleurgesteld? Laat me het eerst effe uitleggen, en denk nou niet dat ik té kritisch ben geweest. Jullie weten toch dat ik niet vies ben van kleurrijk springwerk?

Laten we eerlijk wezen, een 79 is natuurlijk allerminst een slecht cijfer; alleen verwacht ikzelf, net zoals de meesten van jullie waarschijnlijk, iets meer van een Sonic game.
Ik ben me ervan bewust dat ik ondertussen iedereen al heb gemotiveerd om snel naar de score te spieken (en anders nu wel), dus ik kan dat getal maar beter verklaren aan de hand van enkele belangrijke punten.

SONI

DREAMCAST?

Laten we beginnen met de oppervlakkige noemenswaardigheden en daarna de wat diepere onderwerpen aansnijden.
Dan belanden we allereerst bij de graphics. Wat mij meteen opviel is dat Sonic Heroes er niet echt bijzonder uitziet. Sterker nog, het ziet er best wel een beetje achterhaald uit. Volgens mij moet iemand Sega vertellen dat ze niet meer voor de Dreamcast aan het ontwikkelen zijn want net zoals Billy Hatcher, lijkt deze game met dat systeem in gedachten ontwikkeld. Er zijn zelfs enkele visuele punten waar de Dreamcast-delen beter op scoren. Bij de eerste Sonic Adventure keek ik naar het gras en dacht ik damn, wat een wrede textures. Als ik

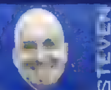


"Mmmmmm, dan moet dit de brandkraan zijn..."



Godsamme, wat een steekvlam. Wie zet er dan ook expres een brandkraan open!

SONIC TEAM • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM



graphics voor lief zullen nemen.

nu naar het virtuele groen kijk denk ik, hmmm... het is tijd dat Sonic een brilletje krijgt. Gelukkig zijn de werelden zo kleurrijk en gezellig dat je aandacht niet op de wazige textures wordt gevestigd.
Ik weet heus wel dat het uiteindelijk om de gameplay gaat, maar het oog wil ook wat. En ik weet niet waarom, maar het lukt Sonic Team gewoon niet om deze generatie hardware optimaal te benutten.

GEVAAR!

De levels bestaan uit thema's die je zult kennen uit vorige Sonic games, zoals de vrolijke stranden, mechanische fabrieken en die pinball-achtige casino troep (leuke troep dus).

En voor het geval je er nog niet van bewust bent... Sonic heeft een hoog 'kiddie' gehalte. Dus alle bloeddorstige zuurpruimen kunnen nu doorbladeren, dan kan ik het tegen de harde kern over de harde kern hebben.

VASTE FORMATIE

De gameplay heeft namelijk op enkele gebieden de nodige veranderingen ondergaan. Al geruime tijd wordt Sonic vergezeld door schattige figuren als Tails en Knuckles (nee, zijn stoere houding houdt mij niet voor de gek), die ook ditmaal weer komen opdraven. Maar in tegenstelling tot de Sonic Adventure delen, zijn je metgezellen tegelijkertijd met jou in beeld. Ze

kapot kan slaan. Rood leek Sega hier de gepaste kleur voor. Hij kan onder andere ook Sonic en Tails om zich heen laten draaien om zo meerdere vijanden tegelijk uit te schakelen. Vanzelfsprekend zit er meer achter deze diversiteit. Soms móet je een bepaalde formatie gebruiken om succesvol een gebied te doorlopen en heb je de daarbij horende aanvallen nodig om bad guys uit de weg te ruimen. Dit werkt in de praktijk allemaal net zo leuk als het klinkt.

SHITTY CAMERA

Het enige probleem is... ik durf het bijna niet te zeggen... dat de camera soms best kut is. Het zal vaker voorkomen dan je lief is dat je ergens

ken. Deze mogelijkheden zijn best geinig maar weten de beschamend korte duur toch niet echt goed te maken.
Ik denk dat ik veilig kan stellen dat eenieder die down was met de Sonic Adventure delen hier blij van gaat worden. Verder vind ik het moeilijk om een duidelijk oordeel te vellen over Sonic Heroes. De paar mankementen hebben mij niet al te veel gestoord, die twee avonden dat het heeft geduurd om 'm uit te spelen. En het geklinkel als je de welbekende ringen pakt of laat vallen doet het nog steeds goed.
Absoluut een leuke platformer dus maar ik verwacht de volgende keer wel wat meer van de blauwe egel. ◄

C HEROES

Het belangrijkste element bij deze spelreeks is altijd de snelheid en daar is ook nu helemaal niets op aan te merken. Sonic raast weer door loopings en stuitert rond, zonder ook maar iets in te leveren aan framerate. Dat dan weer wel!
Een simpel verhaal schrijven kunnen ze ook nog steeds als de beste. Want drie keer raden wie er weer vervelend aan het doen is? En als je het niet weet, ga ik het je niet vertellen. Dan moet je eerst maar de old school Sonic games gaan spelen (die zijn toch nog steeds het leukst).
Hoe dan ook, de wereld loopt weer gevaar. Dit geweldige plot wordt je in de vorm van geslaagde computeranimaties voorgeschoteld, met als enig minpuntje de irritante stemmetjes.


"Jongens, ik moet onderhand écht ergens 't water in. M'n lippen zijn zo droog als het schaamhaar van een pygmee."

volgen jou in vaste formatie, totdat jij besluit één van hen aan kop te zetten. Dit kun je op elk gewenst moment doen en verandert jouw beschikbare acties.

vanaf flikkert omdat je niet goed kon zien waar je eigenlijk heen moest. Het gerommel met de camera zorgt er ook nog wel eens voor dat je opeens een andere kant op moet sturen om

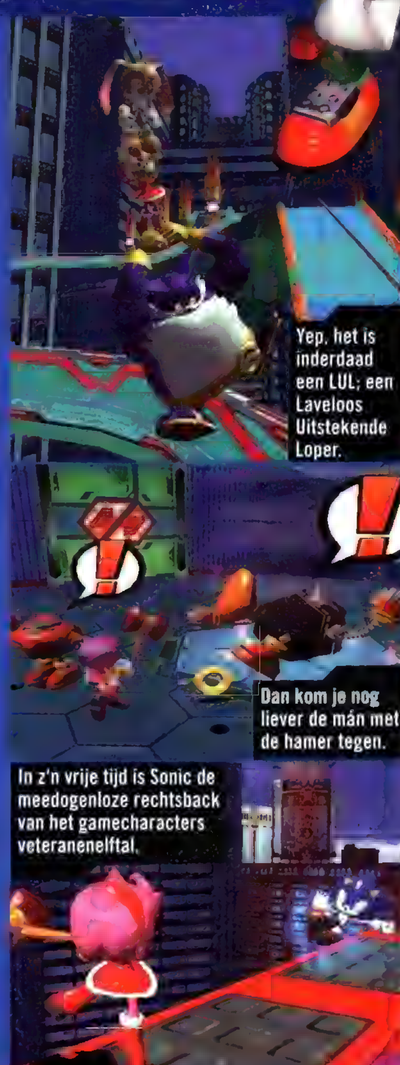
> "ABSOLUUT EEN LEUKE PLATFORMER MAAR IK VERWACHT DE VOLGENDE KEER WEL WAT MEER VAN DE BLAUWE EGEL."

Afgezien van het feit dat ieder personage andere aanvallen heeft waarbij de andere teamleden worden gebruikt, hebben ze ook stuk voor stuk hun eigen karakteristieke skill die te herkennen is door een kleur.
Sonic's vaardigheid is natuurlijk zijn hoge snelheid, die wordt aangegeven met de blauwe kleur. Als hij de formatie leidt schiet het allemaal lekker op en kan je vijanden bijvoorbeeld met een wervelwind de lucht in lanceren.
Voor het vliegwerk moet je bij Tails zijn, die het gezelschap met zijn dubbele staart een tijdje hoog kan houden. Voor deze techniek wordt de kleur geel gebruikt. Tevens kan hij de anderen als homing missiles gebruiken.
Brute kracht is Knuckles z'n specialiteit, waardoor hij bepaalde blokken

verder te gaan in dezelfde richting, je kent het wel. Er valt al met al wel mee te leven maar op sommige momenten zal je zelfbeheersing op de proef worden gesteld.

KORT

Net zo snel als Sonic zich door de levels verplaatst, raas jij door het spel heen. Het is weer een korte. Wel kan je kiezen om met drie andere teams te spelen – Team Dark, Team Roze en Team Chaotix – maar dit verandert meer aan het verhaal dan aan de levels. De bekenden die je terugvindt in deze teams, hebben namelijk ieder de aan blauw, rood, en geel toegekende vaardigheden. Hierdoor blijft de basis gameplay ongewijzigd.
Verder is er nog een two-player mode, waar het neerkomt op wie er het snelst door een level heen weet te ra-


Yep, het is inderdaad een LUL; een Laveloos Uitstekende Loper.

Dan kom je nog liever de mán met de hamer tegen.

In z'n vrije tijd is Sonic de meedogenloze rechtsback van het gamecharacters veteranenelftal.

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 4 SCORE 40

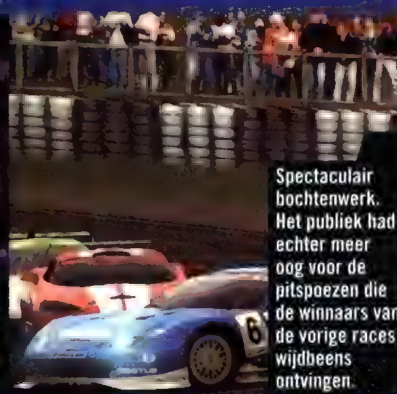
Alleen geschikt voor mensen die bang zijn voor snelheid of hun eerste rijles willen voorbereiden.

R: RACING





"Goh meid, wat kijk je zuur. Hebben ze in de pits je tepels soms te strak afgesteld?"



Spectaculair bochtenwerk. Het publiek had echter meer oog voor de pitspoezen die de winnaars van de vorige races wijdbeens ontvingen.

Ridge Racer Type 4 wordt gezien als de beste uit de serie, de opvolger op de PS2 daarentegen was van veel mindere kwaliteit. Wat doet Namco met R: Racing? Terug naar de roots of de naam voor altijd verneuken...

Ooit stond Ridge Racer voor razendsnelle arcade race-actie. Er waren zelfs mensen die deze game prefereerden boven Gran Turismo. Puur vanwege de uitdaging, de funky graphics en de arcade-feel die je volpompte met adrenaline.
Na de slappe hap die bij de launch van de PS2 werd opgediend, probeert Namco de gunst van de racefan terug te winnen met een totaal aangepast product.



Altijd uitsloven, die gasten in hun Peushowtjes.

JATWERK

Namco heeft goed gekeken naar wat momenteel scoort op racegebied en dat is niet arcade racen. Zeg dus maar dag met je handje tegen de typische RR arcade-feel. R: Racing is een mix van arcade en simulatie die tegenwoordig zo'n beetje elke racegame kenschetst.
En er is meer leentjebuur gespeeld; ga er maar even voor zitten.
R: Racing brengt naast de standaard Time Trial, Arcade en Quick Race, nu ook 'Race Life'; een heuse storymode die erg lijkt op DTM Race Driver. Net als in die Codemasters game dien je je op te werken in de rangen der top-coureurs. En dat doe je niet alleen door te racen op circuits zoals bij de oude RR's maar ook door mee te doen aan rally's en dragraces.
Tijdens de races verdien je punten door te winnen en/of te slippen en/of door goed te rijden. Inderdaad, het Kudos-systeem van Project Gotham 2. Die punten gebruik je vervolgens om je wagen te tunen op een wijze die weer sterk doet denken aan Gran Turismo. Tenslotte brengt Namco voor het eerst ook tracks die echt bestaan, want ja, dat doen de goede racers tegenwoordig immers allemaal...

> "MIJN OMA MET HAAR LOOPREK TREKT NOG SNELLER OP DAN EEN DODGE VIPER IN DEZE GAME!"

NEP

Heeft Namco zelf dan helemaal niks origineels verzonnen? Jawel, de mode 'Event Challenge' stelt je in staat je verworven punten in de waagschaal te stellen door aan allerhande verschillende races mee te doen. Win je dan pak je meer punten en verdien je upgrades, verlies je dan bent je je punten kwijt. Daarnaast is er de pressure-meter. Hoe dichter je achter de ass van een opponent zit, des te eerder gaan ze fouten maken. Bijvoorbeeld door uit de bocht te vliegen of de ideale lijn niet meer te houden.
Ik vind dit nu al een van de meest neppe vernieuwingen van 2004. Ik wil helemaal niet dat die gast voor me weg slipt, ik wil 'm op eigen kracht inhalen! Nu hoef ik er alleen maar een tijdje achter te hangen en te wachten op de fout die hij maakt.

LOOPREK

De laatste vernieuwing is de meest spectaculaire; Namco mikt opeens op een hele nieuwe doelgroep: 65+. Want wat is er gebeurd met het gevoel van snelheid dat je vroeger aantrof in Ridge Racer. Mijn oma met haar looprek trekt nog sneller op dan een Dodge Viper in deze game! En het wordt nog erger; je hebt tijdens die slakkengang een debiele pitcrew die je toeroept "wow, wat ga je snel" en "waar haal je die snelheid vandaan?" Echt intens suf.
RRE is al een tijdje uit in de VS en Japan en de bladen daar waren redelijk mild over het spel. En inderdaad, de game biedt best mooie graphics, een redelijke besturing en veel goed uitgewerkte modes... maar wat heb je aan die middelmaat als de snelheid er niet is! Ik bedoel, waarom zou je racen als je nooit bang zult worden om uit de bocht te vliegen en je tegenstanders al kunt verslaan door vlak achter ze te gaan zitten? Je gaat toch ook geen shooter zonder kogels spelen of een beat'em up met gasten zonder handen en benen?
Het gevoel van snelheid is de essentie van een racegame; is die er niet, dan is het geen racegame meer.
Punt uit! ◀

FULL-SCREENSHOT



NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL — GENRE: RACING • SPLITSCREEN EN SYSTEMLINK. AANTAL SPELERS: 1-2 (PS2) 1-4 (XBOX, NGC) • VERWACHT: 25 MAART 2004

SCORE 86

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

battlefield Vietnam is een goede game maar het had net zo goed een fantastische mod kunnen zijn. Het verschil? De eerste kost 60

BATTLEFIEL

Een boel vernieuwd, weinig veranderd


"En kijk uit voor die kristallen vaas. Dat is nog een erfstuk van m'n oma!"


"Kut! Dat ding is geladen!"

'I'm the plesident of Ilak', zei die gast. Nou met dat soort geintjes ben je bij mij aan 't verkeerde adres.


Die Amerikanen maken altijd een kaartspel van hun vijanden. Deze twee zijn op zoek naar de beruchte VC-commandant Xuan-Lee Blackace.

De game waarop ik tien jaar heb gewacht, heeft eindelijk een opvolger gekregen. Gelukkig hoefde ik deze keer niet zoveel geduld te hebben.

Een koude regenachtige vrijdagmiddag. De wind giert om mijn huis en ik zit te staren naar een even-geduld loadingscherm op mijn Pentium IV 1.5 Gig. Het balkje groeit tergend langzaam en ik herinner me hoe battlefield 1942 ook zo verdomde traag liep op mijn oude Pentium III. Sommige dingen veranderen nooit. Ongeduldig kijk ik op het klokje van mijn telefoon; het was toch zeker acht minuten geleden dat ik dit level opstartte.
Ik lees nog een keer de brief door van Electronic Arts waarop staat dat ik deze review-versie van battlefield Vietnam absoluut moet checken. Ik kijk nog een keer op het klokje; het is twee minuten later. Het balkje is op minder dan 20%. Godverdomme. Het spel draait nu voor de tachtigste keer dezelfde jaren zestig hit.
Mijn enthousiasme is weg. Ik zet de speakers uit en pak mijn telefoon. Een vriend van me heeft net een gloednieuwe monster PC gekocht. Terwijl ik hem bel, haal ik de CD uit mijn computer. Het scherm wordt blauw en vraagt waar de CD is. Ik stop de CD in mijn zak, trek mijn jas aan en loop de deur uit. Ik ben ongeduldig en geïrriteerd.


"Stil effe. Volgens mij roepen ze of we een fietspomp hebben ofzo. Ze zijn door een kapot flesje Breezer gereden."

ACTIE EN REACTIE

battlefield Vietnam is een logisch vervolg op battlefield 1942; er is een boel vernieuwd en weinig veranderd.
Het spel speelt zich af in Vietnam. De Amerikanen en de Noord-Vietnamezen vechten om het bezit van Zuid-Vietnam. De Amerikanen hebben meer wapens maar de Vietcong maakt gebruik van boobytraps. Helikopters, boten, trucks, jeeps en tanks zijn de voornaamste voertuigen. Kleine groepjes soldaten kunnen snel op verschillende locaties worden gedropt. Een basis is snel veroverd en snel weer heroverd. De strijd golft heen en weer.
Soms realiseren de twee teams zich dat ze elkaar gevonden hebben en concentreert de slag zich even rond één basis. Dan wordt het spel echt leuk.
Hoe snel je een vlag verovert is nu afhankelijk van hoeveel soldaten er in de buurt zijn en hoeveel kameraden je hebt meegenomen. Actie leidt tot reactie. De partij die als eerste een vlag niet direct herovert, zal uiteindelijk verliezen.

ALS EEN TREIN

Op de allervetste nieuwste dikste Pentium loopt battlefield Vietnam als een trein. Hier en daar een kleine hapering maar oké, deze game is voor de toekomst. Over een jaar heeft iedereen een PC waarop dit goed speelt.

> "DE VIETNAM MOD EVE OF DESTRUCTION VOOR BF42, IS EIGENLIJK NET ZO GOED ALS BF: VIETNAM."

Mijn irritatie maakt plaats voor plezier. We spelen de game met z'n drieën tegen elkaar. Een paar dingen vallen gelijk op. Je kunt nu vanuit alle vlieg-, vaar- en voertuigen schieten. Jeeps hebben een bestuurder, een boordschutter voor de machinegun en een soldaat die shotgun rijdt. Ze zijn perfect voor een snelle, dodelijke aanval. APC's veranderen in rijdende forten. Helikopters vliegen lekker. De een vindt de helikopters in Desert Com-

DE VETSTE VOERTUIGEN

De F4-Phantom (US) gooit napalm en schiet raketten.

De BTR 60 (NVA) kan rijden en varen en er kunnen zes soldaten tegelijk in.

De Mutt (US) is een jeep voorzien van een rocketlauncher. Snel en dodelijk.

Op de snelle, wendbare Scooter (NVA) kun je met z'n tweeën zitten. Vergeet je helm niet.



D.I.C.E. • ELECTRONIC ARTS • TEL. 020-6563588 • WWW.EAGAMES.NL



uro en de tweede is gratis.



D VIETNAM





bat beter vliegen de ander vindt deze beter.
De levels zijn erg klein. Straaljagers moeten constant rondjes vliegen en helikopters degraderen tot wegwerp vervoer. Je vliegt naar een basis en springt eruit. Dat scheelt tijd.
Een gesneuvelde soldaat verandert in een kruis met daaraan zijn wapen en zijn helm. Dit kruis blijft gedurende de hele game staan. Het lijkt kinderachtig als in een tekenfilm. Pas als een slagveld, na een hevige strijd, is bezaaid met kruizen snappen we de bedoeling. Heftig!

HOOG TEMPO

We spelen BF: Vietnam bijna een week. Soms online tegen andere journalisten, soms gewoon tegen elkaar of tegen de computer. De A.I. is nog net zo slecht als in BF42 al luisteren de bots nu wel naar je opdrachten.
Er zijn meer wapens en voertuigen en er zijn mobiele spawnpunten. De Amerikanen hebben bijvoorbeeld een soort landingsvaartuig waarop je kunt spawnen. Altijd handig om die dichtbij een vijandelijke basis te varen.
De VC kent onder andere een vette APC, een Mig 21, artillerie en natuurlijk de scooter. De Amerikanen hebben helikopters en Phantom straaljagers met hittezoekende raketten. In totaal zijn er twintig nieuwe voertuigen, maar ook de bewapening van de gewone infanterie soldaat is uitgebreid; denk aan mortieren, raketwerpers en veel meer automatische wapens.
Het principe is verder nog steeds hetzelfde. Knallen, knallen en nog eens knallen. Er is, zoals gezegd, een boel vernieuwd maar er is weinig veranderd. De graphics zijn mooi en crisp en de muziek is authentiek jaren zestig en zeventig. Het gras biedt je de mogelijkheid om je ten alle tijden te verstoppen en weg te tijgeren. Belangrijk als je door een groep vijanden wordt verrast en aangevallen.
Het tempo van de strijd is sneller dan in BF42 maar het verschilt natuurlijk per level.

CONCURRENTIE SLAAT TOE

Ik heb battlefield Vietnam een week gespeeld en ik kan je vertellen dat de game niet alles is wat het belooft te zijn. Dat komt ook omdat de mod-gemeenschap er de laatste maanden in is geslaagd om een aantal hele goede mods te maken.
Zo is de Vietnam mod Eve of Destruction voor BF42 eigenlijk net zo goed als BF: Vietnam. Daarnaast biedt BF: Vietnam eigenlijk alleen maar meer van hetzelfde. En deze keer niet gratis zoals we van de andere mods gewend zijn maar je moet er diep voor in je buidel tasten.
Kijk, het is natuurlijk wel een hele goede game maar vergeet niet dat de concurrentie ook niet stil heeft gezeten. Novalogic komt over een paar maanden met Joint Operations, een online shooter die realistischer en tactischer is en op het eerste gezicht leuker lijkt dan BF: Vietnam. Joint Operations heeft natuurlijk veel afgekeken maar slaagt er in om de gameplay verder te brengen; die kans laat battlefield Vietnam jammer genoeg liggen. ◄

GENRE: WAR SHOOTER • AANTAL SPELERS: 64 • VERWACHT: MAART 2004

SCORE 60

GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 6

JURJEN

Gezien de concurrentie in het genre moet Kirby het doen met een plaatsje in de achterhoede.

KIRBY AIR RIDE



Na F-Zero, Mario Kart: Double Dash!! en 1080 Avalanche is nu het moment aangebroken om het vierde alternatieve racespel te bespreken dat Nintendo tijdens de E3 van 2003 demonstreerde.

In Kirby Air Ride gebruik je naast de controlstick slechts een enkele actieknop. De diepere gedachte achter deze beperking is het feit dat videogames steeds moeilijker zijn te besturen, waardoor spelontwikkelaars nieuwkomers van zich vervreemden, tenminste, dat zegt Iwata, de grote baas van Nintendo.
Zou best kunnen, meneer Iwata, maar dan moet het natuurlijk niet zo zijn dat iemand die al twintig jaar dagelijks videogames speelt, uren aan het ploeteren is om een beetje door te krijgen hoe Kirby Air Ride het best gespeeld kan worden!

LUCHTIG?

"Leuk, luchtig racespelletje door snoepgoedland, die kraak ik nog even voor mijn pokervrienden komen", zei ik na het avondeten. Toen de eerste gasten een uur of twee later voor de deur stonden, was het me nog geen enkele keer gelukt om eerste te worden op het meest eenvoudige parkoers, dus drukte ik er maar snel een schietspel in om gezichtsverlies te voorkomen.
Een dagje later maar weer eens teruggegaan naar Kirby. Handleiding erbij gepakt. Toen pas begon een beetje te dagen wat de bedoeling was. Ik werd zelfs een keer eerste! En ja hoor, na nog een paar avondjes racen begon ik het zelfs leuk te vinden. Maar, mijn god, dacht ik toen; voor wie is dit spel eigenlijk bedoeld? Een hele parade denkbeeldige spelers trok door mijn hoofd. Mainstreamers? No way! Beginners? Begin hier niet aan! Neem alsjeblieft Mario Kart: Double Dash!! Ben je weken zoet mee. Hardcore gamers of andere types die kicken op een hoge moeilijkheidsgraad: kies F-Zero GX!

FAMICOM-RIDDERS

Maar wie wordt er dan wél gelukkig van de meters diepgang die Kirby Air Ride na heel veel oefenen en geduldig doorspelen eindelijk begint te openbaren? Ineens wist ik het!
De echte Nintendoids, natuurlijk! De Mario-minnende Famicom-ridders die het zonde vinden om een game uit de originele verpakking te peuteren en plaatjes van Nintendo-figuren sparen om ze zomers op hun benen te plakken. Bijzonder Blije Bomenneukers die al langer videogames spelen dan goed voor ze is en precies weten wat ik bedoel als ik zeg dat Kirby Air Ride in meer dan één opzicht doet denken aan de 16-bits klassieker Unirally. Inderdaad, ik heb het hier over Steven.

ZWEEFSTER

Steven, het werkt ongeveer als volgt. Je zweefster (zweef-stér bedoel ik, dus een zwevende ster, niet een vrouwelijke zwever) gaat vanzelf naar voren. Door op de A-knop te drukken kun je remmend over de ondergrond grinden, waardoor een turbometertje wordt opgeladen. Doe je dit een beetje handig in een haarspeldbocht, dan verlies je nauwelijks snelheid en schiet je er – tsjoef! – heel rap weer uit. Ook het grinden op speciale oppervlakken (turbotegels, ijsbanen) kan snelheidswinst opleveren.
Ik zou er veel meer willen noemen maar dan heb ik niet meer genoeg ruimte om te zeggen waar het om gaat, en dat is namelijk dat ik met deze zeer summiere beschrijving nauwelijks het oppervlak heb geschraapt van de goudklomp aan uitdagende gameplay die achter het mierzoete uiterlijk van Kirby Air Ride ligt verscholen.
Zo zijn er naast de zweefster (zweefstér!) tig andere voertuigen te besturen met sterk uiteenlopende eigenaardigheden zoals... ah nee hè... het is alweer tijd voor de conclusie zegt Ed *(Yep! – Ed)*.

> "HET DOEL VOORBIJ SCHIETEN, NOEMEN WE ZOIETS. TSJOEF!"

VOORBIJ

Hal Laboratory maakte eerder het vechtspel Smash Bros. Melee en je zou Kirby Air Ride kunnen zien als het equivalent ervan in het racegenre, inclusief uiteenlopende speltypen en opties, bergen vrijspeelbare extra's voor één tot vier spelers en diepgang die toeneemt naarmate je langer speelt.
Jammer dat Kirby Air Ride de toegankelijkheid en instant voldoening mist die Iwata waarschijnlijk beoogd had met die één-knops-bediening. Het doel voorbij schieten, noemen we zoiets. Tsjoef!

FULL-SCREENSHOT





Het is toch net een siliconen-implantaat met mislukte tepels. (Sorry, heb net de plaatjes voor de special van deze maand verzameld).



Niet in m'n grotje zuigen, Kirby. (Sorry, heb net de plaatjes voor de special...)



"Toedeledoki; ik ga eens effe checken hoe 't zit met de diepgang van de vrouwtjes in dit level." (Sorry...)

HAL LABORATORY • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM   GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1 – 4 • VERWACHT: 26 FEBRUARI 2004

SKATE

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 — 82 SCORE

De vele gameplay-elementen zijn dermate goed uitgewerkt dat we hier zonder meer kunnen spreken van een zeer goede action/adventure.


Mmmm, dat doe ik elke zaterdagavond in bed zonder touw...



007 EVERYTHING OR NOTHING

De Bond-films check ik al jaren niet meer en van de games na GoldenEye werd ik ook niet echt happy. Eens zien of EA er nu wel in slaagt mijn gevoelige snaar te raken.

Laten we eerlijk zijn: 007 heeft op de consoles na Rare's GoldenEye weinig hoogstandjes laten zien. Agent Under Fire was ronduit matig te noemen en Nightfire niet meer dan een aardige action/adventure.
EA realiseerde zich dat het roer om moest en besloot in plaats van wederom een game vanuit het first person perspectief, een action/adventure gezien vanuit de derde persoon te maken. Dit en het gegeven dat James nu ook veelvuldig op de stealth toer gaat, gaf mij aanvankelijk het idee met een vies Splinter Cell jatwerkje te maken te hebben. Bond-fans, niet gevreesd: EoN is zeker geen Mission Impossible: Operation Surma geworden. Da's pas een Splinter Cell ripoff!

KNOKKELS & GADGETS

Dankzij de third person view is James nu in staat om ook zijn knokkels te gebruiken wanneer de vijanden dicht in z'n buurt komen. Een waardevolle toevoeging, aangezien de goede man in zijn films immers ook niet alleen leunt op gadgets en wapens.
Verder kan ie nu objecten pakken en gooien, tegen muren leunen, schieten terwijl hij om de hoek kijkt en meer van dat soort third person-ongein. De gadgets (een stuk of twintig) zijn op zich niet al te vernieuwend, maar liggen wel in de lijn van de Bond-traditie. Echt Q-materiaal.

"OVER DE A.I. VAN DE VERSCHILLENDE TEGENSTANDERS HEB IK OOK AL NIKS TE ZEIKEN."

Over Q gesproken: John Cleese heeft zijn hoofd en stemgeluid aan dit character verbonden en ook Pierce Brosnan en andere grootheden (Willem Dafoe, Mya) babbelen gezellig een potje mee. Ze zien er stuk voor stuk verdomd realistisch uit en dat komt 't sfeertje in de game zeker ten goede.

BOND ZONE

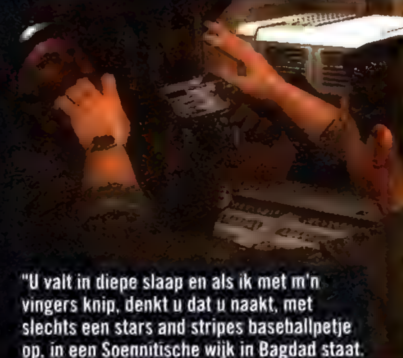
Aan het verhaal hoef ik niet veel woorden vuil te maken. Je moet wat gestolen spul zien te traceren en daarvoor moet je natuurlijk de hele wereld weer rond.
De vier verschillende lokaties (ruim twintig levels in totaal) zijn stuk voor stuk uitstekend uitgewerkt en bijzonder gevarieerd. Explosies en vuurgevechten zijn intens en een lust voor oor en oog.
Wordt het je allemaal iets te hectisch, dan is er nog altijd de 'Bond Zone', een soort Bullet-Time maar dan zonder kogels die om je oren vliegen. In deze zone switcht 007 naar slo-mo en lichten potentiële gevaren op. Erg handig en simpel te bedienen, evenals James' andere moves en handelingen. Daarbij werkt de camera goed mee en voelen de controls soms te flexibel maar verder zeker wel oké aan.
Petje af ook voor de levels waarin je met voertuigen aan de haal kunt; de Aston Martin en Porsche zijn prima bestuurbaar (het team van NFS: Underground hielp een handje mee), evenals de heli en de motor die voorzien is van wreed wapentuig.

PATS, BOEM, KLAAR

Over de A.I. van de verschillende tegenstanders (van standaard huurmoordenaars tot lastige level bosses) heb ik ook al niks te zeiken. Ik weet het, 't wordt een beetje eentonig. Vooral wanneer ik er aan toevoeg dat de two player co-op (met dertien originele levels) en de multiplayer (tot vier man lekker deathmatchen in een arena) nog vele maanden speelplezier zullen bieden.
Heb ik dan naast de iets te losse controls niets negatiefs te melden? Ja, dat de meeste levels wat aan de korte kant zijn; met name de action packed levels hebben een hoog 'pats, boem, klaar'-gehalte.
Toch doet dit verder niets af aan de hoogstaande kwaliteit van deze game. De grote variatie in gameplay, de heerlijke graphics en de goed uitgewerkte multiplayer maken EoN een spel dat ook gamers die niks met 007 hebben, uren plezier zal bezorgen. Ik kan het weten, ik ben zo'n gast.


Na dit level wordt James z'n license to kill voor drie maanden door M ingetrokken wegens het rijden zonder helm.


"Neeeee, James! Je mag alles met me doen, maar laat me niet zien hoe laat 't is. Aaaaahhhrg!"


"U valt in diepe slaap en als ik met m'n vingers knip, denkt u dat u naakt, met slechts een stars and stripes baseballpetje op, in een Soennitische wijk in Bagdad staat.

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

GENRE: ACTION/ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: 26 FEBRUARI 2004

SCORE **94** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Op alle fronten overtreft Pandora Tomorrow de eerste Splinter Cell. De online gameplay is bovendien uniek in zijn soort en verdient

SPLINTER PANDORA TOMO

Fantastisch online kat-en-muisspel



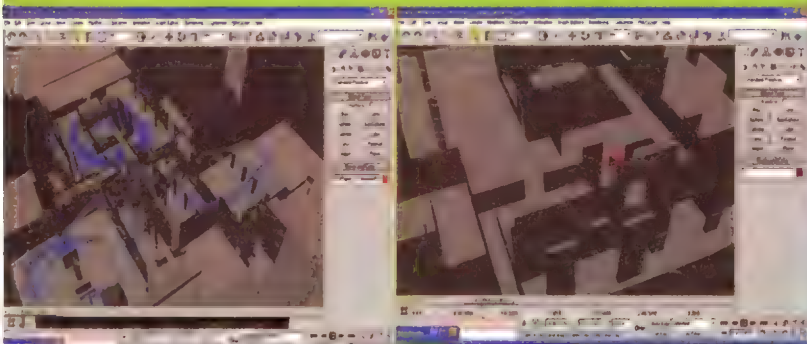
"Pas op! Ik zei toch al dat je niet in die 'room-service-truc' zou trappen!"

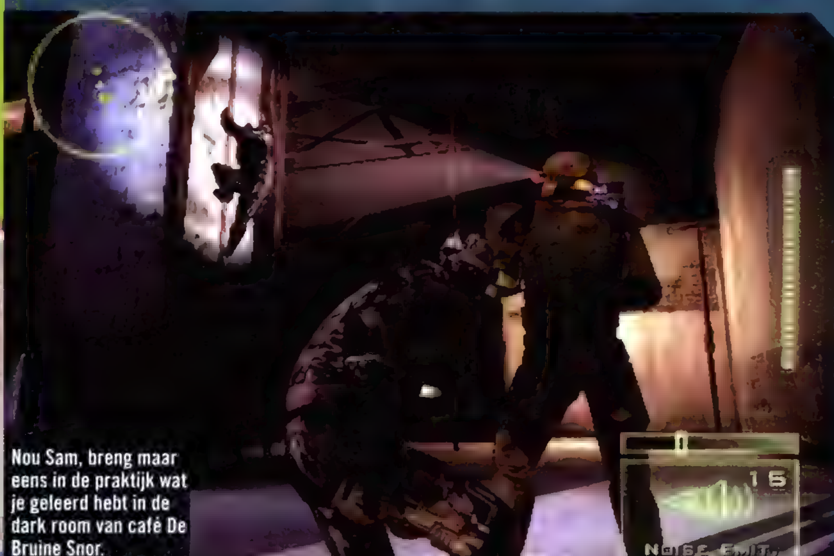
Vorige maand heb ik je alles over de singleplayer van Pandora Tomorrow verteld en gaf ik een voorlopig cijfer. Nu duik in de online gameplay en stel ik 't cijfer nog even positief bij!

Er zijn de laatste jaren maar weinig ontwikkelaars die nieuwe paden durfden te betreden. Ion Storm wist met Deus Ex de speler enorme vrijheid te bieden door de variatie aan mogelijkheden, Ico was een uniek stukje entertainment voor de PlayStation 2 en Nintendo én Capcom bewezen dat je veel meer kunt doen met cel-shaded graphics in hun respectievelijke kunstwerkjes The Windwaker en Viewtiful Joe. Werkelijk vernieuwende gameplay komen we echter zelden tegen; imiteren kunnen de dames en heren ontwikkelaars daarentegen maar al te goed. Zo sloop een paar jaar geleden het stealthgenre de gamesbiz binnen en tegenwoordig wordt stealth te pas en te onpas gebruikt. 'Je kunt iedereen neerknallen, maar het spel kent ook stealth-elementen' was zo ongeveer de meest gehoorde uitspraak op de laatste E3.
Ubi Soft heeft zich 'het sluipend uitschakelen van vijanden' inmiddels overtuigend toegeëigend door van begin af aan dé twee uitvinders van het stealthgenre: Metal Gear Solid en Thief als inspiratiebron te nemen. En met SC: PT (Pandora Tomorrow) bewijst de Frans-Canadese ontwikkelaar niet langer te volgen maar te evolueren. Sterker nog; Ubi Soft wordt zelf een inspirator door met dit nieuwe SC avontuur te doen wat nog geen enkele ontwikkelaar heeft aangedurfd: stealth gameplay in multiplayer en nog online ook!

MAPS TESTEN

Wanneer weet je of een speelmap goed is? Die vraag is misschien nog wel evidenter voor online gameplay dan voor offline, omdat je met online speelmaps altijd met menselijke gedragingen te maken hebt, en mensen zijn onvoorspelbaar.
Speciaal voor de maps van de online gameplay van SC: PT heeft Ubi Soft een programma ontworpen dat precies bijhoudt hoe een speler zich voortbeweegt in een map, welke strategische punten hij het meest gebruikt, welke items het meest worden toegepast enzovoorts.
Je kunt meerdere spelers tegelijk meten (zie plaatje links) of een individuele speler afzonderlijk (plaatje rechts). Met de vergaarde informatie naar aanleiding van honderden speelsessies met verschillende testpersonen, konden de levelbouwers precies zien wat werkte en wat niet.
Omdat je met twee typen gameplay (mercenary & spy) te maken hebt, die vervolgens verschillend gebruikt kunnen worden door spelers, was dit een zeer tijdrovend proces.





Nou Sam, breng maar eens in de praktijk wat je geleerd hebt in de dark room van café De Bruine Snor.



dan ook alle lof!

CELL RROW



Heerlijk, als je van je hobby je beroep kunt maken...

POWER UNLIMITED GOLD

KAT & MUIS

Vorige maand heb ik kort uitgelegd hoe de verschillende typen gameplay zich verhouden. Je speelt met vier man online; twee tegen twee. Twee spelers zijn spy, de andere twee zijn mercenaries die de spionnen moeten uitschakelen. De spion speelt vanuit third-person en de mercenary vanuit first-person. Beide partijen hebben verschillende wapens, verschillende gadgets en verschillende skills en dat levert een fantastisch kat-en-muisspel op, waarbij ik de spionnen voor het gemak de rol van muizen toedicht, alleen dan wel van het kaliber Jerry (Tom & Jerry, je weet toch?).

WAPENS & GADGETS SHADOWNET

Om de verschillen in gameplay tussen beide partijen in kaart te brengen, zet ik de wapens en gadgets van de mercenaries en spies op een rijtje.
De spies maken deel uit van de geheime Shadownet-organisatie die vecht tegen terrorisme. Ze beschikken over de volgende gadgets.
Night Goggles: voor kijken in het donker.
Thermal Goggles: in het donker zie je hiermee lichaamswarmte en laserstralen van beveiliginginstallaties.
Binoculars: hiermee kun je inzoomen en gesprekken afluisteren die de mercenaries via hun Xbox-headset met elkaar voeren.
Spy Bullets: schiet een spy bullet op een mercenary en jij en je teamgenoot zien 'm op de radar. Je kunt tevens een spy bullet op een muur schieten als een soort detection zender.
Sticky Camera's: om de omgeving te bespieden.
Chaff Grenade: zorgt ervoor dat elektronica van de huurling tijdelijk buiten werking wordt gesteld en deactiveert ook security-systemen zoals camera's en lasers.
Flash Grenade: zorgt voor een felle flits.
Smoke Grenade: deze bom resulteert in een enorme verstikkende rookwolk waardoor je snel weg kunt komen.
The Noise Emitter: afschieten om ver van je eigen positie een geluid te veroorzaken waardoor huurlingen worden afgeleid.

> "PETJE AF VOOR UBI DAT ZOWEL OFFLINE ALS ONLINE EEN PRACHTIGE SPYGAME HEEFT AFGELEVERD."

WAPENS & GADGETS ARGUS CORPORATION

De huurlingen zijn de bad guys en werken voor de Argus Corporation, zij kunnen bogen op de volgende gadgets.
Torchlight: een zaklamp die bevestigd is op je geweer.
Laserlight: identificeert je teammaat en geeft aan wanneer een gedaante een spion is.
Electro Magnetic Field Vision: hiermee kun je in een soort 'blauwe waas-view' elektronische velden zien in het donker die veroorzaakt worden door apparaten maar ook door spionnen die op dat moment hun Themal Goggles of Binoculars gebruiken.
Motion Tracking Vision: een van de coolste views; helrood van kleur, waardoor bewegende personages oplichten en worden getracked.
Snipermode: de inzoommode van je gun werkt als een snipervizier maar ook als een 'verrekijker' om gesprekken tussen spionnen af te luisteren.
Flare Grenades: voor het oplichten van een gebied.
Spy Trap: een kleine bug die je als huurling ergens plaatst. Als een spion langs deze Spy Trap sluipt, krijgt hij een tracking device op zich geschoten. Vervolgens zal die ▸

FULL-SCREENSHOT

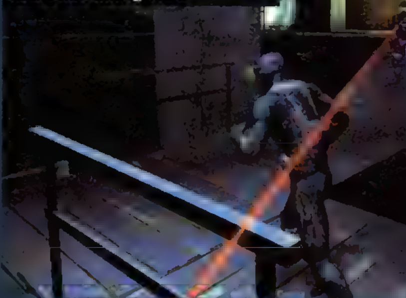


GENRE: STEALTH-ACTION • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: 25 MAART 2004

spion bij de huurlingen op de radar oplichten.
Frag Grenade: een explosief wapen waarmee je een spy in één keer kan uitschakelen.
Wall Mines: je hebt twee type Wall Mines die je in de buurt van terminals e.d. kunt plaatsen.
"Tazer" Shock Device: wapen voor dichtbij, hiermee kun je een spion elektrocuteren.

GAMEMODES

De vier gamesmodes zijn Neutralization, Extraction, Sabotage en ID-Tags. Bij Neutralization moet je als spy, terminals hacken waardoor vergiftiging plaats kan vinden. De huurlingen zullen de terminals bewaken. Leuk is dat er terminals in drie verschillende kamers zijn, terwijl de huurlingen natuurlijk maar twee kamers tegelijk kunnen bewaken. Het plaatsen van Wall Mines is dan dus een optie voor de huurlingen, alsook het plaatsen van Spy Traps.
Bij Extraction moeten spionnen een complex binnendringen en (een) koker(s) stelen met een dodelijk virus, huurlingen moeten dit koste wat het kost voorkomen.
In de mode Sabotage moeten de spionnen modems plaatsen die de terminals storen waardoor op die manier vergiftiging niet kan plaatsvinden. Huurlingen kunnen onderwijl de modems tracken zodat de data niet verstuurd kunnen worden.
ID Tags tot slot is de meest confronterende speelmode aangezien spionnen een aantal ID-pasjes van huurlingen moeten ontvreemden. Dat kan alleen door de huurlingen knock-out te rammen, te besluipen en hun nek te breken, ze te laten stikken door een rookbom of een andere manier. Aangezien de huurlingen veel beter bewapend zijn, is dit een vrij pittige opdracht. Het verdient aanbeveling om met twee spies tegelijk een mercenary te overvallen.
Alle speelmodes zijn gelimiteerd aan een speeltijd die je zelf instelt. Ideaal waren potjes tussen de 10 en 15 minuten. Is de tijd om, dan kun je een nieuwe map kiezen of meteen nog een potje spelen, en nog een, en nog een, en nog een... en voor je het weet ben je vijf uur verder.

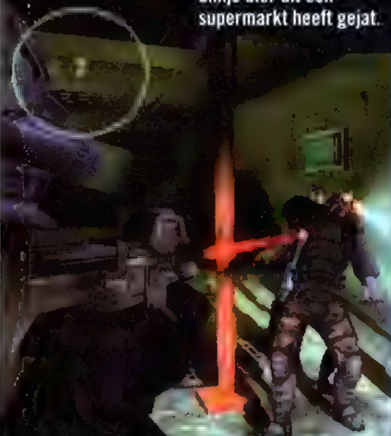

'Alle deelnemers aan het lasergamen worden verzocht nu te stoppen en hun geweren in te leveren. Over 15 minuten begint in zaal 2 het steengrillen.'


"Man, laat me effe met rust. Ik zit net effe op mijn gemak een bruine splinter uit mijn rug te trekken."

UNIEK

Ubi Soft is er met dit alles in geslaagd een uniek stukje super verslavende gameplay neer te zetten. De spies en huurlingen kunnen beiden het loodje leggen maar je respawnt weer na een paar minuten. Het leuke daarbij is dat de ene speler er veel meer voor zal voelen de mercenary te spelen, terwijl de ander juist helemaal gaat voor de spy. Wij speelden met zijn vieren de hele dag en ik switchte meerdere keren van kant. Beide partijen hebben namelijk hun charme. Het leuke daarbij is dat je elkaars wapens ook tegen elkaar kunt gebruiken. Hebben de huurlingen bijvoorbeeld Wall Mines geplaatst op pilaren dan kun je die er van een afstandje af schieten op het moment dat een huurling langs diezelfde pilaar loopt.
In het begin ren je eigenlijk als een gek rond maar hoe langer je het speelt hoe meer tactieken je ontwikkelt. Zo kan één spy voor paniek en afleiding zorgen terwijl de andere spy in het geniep een terminal probeert te hacken.
Als spy moet je veel meer op je hoede zijn en letten op lasers (te checken met je goggles) en veiligheidscamera's. Ook is het binnendringen van het door de huurlingen bewaakte complex soms al een uitdaging op zich waarbij je via relingen, tunnels, riolen en draden naar binnen klautert.
Als huurling word je soms gek hoe snel de spies komen en gaan, ze een rookbom droppen waar je bijna van stikt en weer snel een luchtschacht in klimmen om elders op te duiken.
Het is echt een van de leukste kat-en-muisspelletjes die ik in jaren heb gespeeld en het kan dan ook niet anders dan dit online enorm populair gaat worden.
Petje af voor Ubi dat zowel offline als online een prachtige spygame heeft afgeleverd.

ONLINE GAMEPLAY TILT GEHEEL NAAR EEN NÓG HOGER NIVEAU


Walgelijk. Die gast wordt afgeslacht alsof ie een blikje bier uit een supermarkt heeft gejat.

"DIT IS ECHT EEN VAN DE LEUKSTE KAT-EN-MUIS-SPELLETJES DIE IK IN JAREN HEB GESPEELD."



Als ik vroeger zo'n lichtje had gehad voor het lezen van m'n vieze boekjes onder de dekens, had ik nu geen bril hoeven dragen.

CUBE-VERSIE NIET ONLINE?

Vooralsnog gaan de PC, de PS2 en de Xbox online met Pandora Tomorrow. Voor de GameCube is dat nog allemaal zeer onzeker maar Ubi Soft is druk bezig de mogelijkheden te bekijken. Ik denk echter dat het er niet meer van komt. Dus Cube-bezitters zullen het zeer waarschijnlijk 'slechts' met de singleplayer kunsten van Sam Fisher moeten doen.
Toch jammer dat Nintendo de online gameplay nagenoeg niet promoot en ondersteunt. Maar wie weet, gebeurt er in de komende maanden nog wel een klein wondertje. Of is dat wishfull thinking?

MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

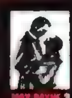
A FILM NOIR LOVE STORY

"PC-gamers weten het al Max Payne 2 is een

van de bruutste shooters op dit moment"

GamePro 9/10

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE2 WWW.MAXPAYNE2.COM






PlayStation 2








SCORE 78 GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

Alle overbekende elementen zijn goed uitgewerkt in dit even komische als korte ninja-avontuur.

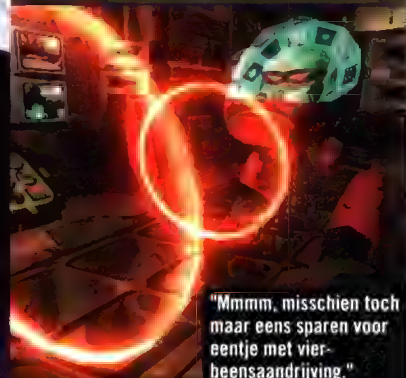


I-NINJA





Granaatje leggen, Niemand zeggen: Heb de hele nacht gewaakt. Twee paar boeven heb ik afgemaakt: Een met een zwaard, een met een speer, Hier leg ik mijn bommetje neer.



"Mmmm, misschien toch maar eens sparen voor eentje met vierbeensaandrijving."



"Ik kom een bestelling afleveren voor een oude man met witte baard en een rode mijter."

In de I-Ninja preview van het vorige nummer vertelde ik nog hoe deze titel op de E3 niet echt indruk op me wist te maken, en dat ik I-Ninja bij thuiskomst eigenlijk alweer vergeten was. Ironisch genoeg heeft het spelen van het spel een soortgelijke uitwerking.

Zoals ik jullie vorige maand al liet weten, stelt het verhaal achter I-Ninja niet veel voor, sterker nog, het slaat helemaal nergens op. Op zich niet schokkend; er zitten immers genoeg elementen in I-Ninja die rechtstreeks uit verschillende platformgames komen, om deze titel met één voet in dat genre te plaatsen (de andere voet staat stevig in het actie genre) en een platformgame behoudt zich nu eenmaal het recht voor om zonder echt verhaal ten tonele te verschijnen. Wat? De prinses is ontvoerd? Oh nee! Oké, het plot van de meeste platformgames van vandaag de dag heeft meer diepgang dan dit old school scenario maar bij Mario en Sonic gaat het er (gelukkig) toch ook nog steeds redelijk simpel aan toe.

FUNNY

Het gebrek aan verhaal is dus niet iets om I-Ninja te verwijten, en in de vage en korte filmpjes wist men iedere keer een glimlach op mijn gezicht te toveren; de game is dan ook behoorlijk funny.
Ook tijdens het spelen zelf komt er genoeg humor bij kijken. Ninja heeft nadat hij een vijand doormidden heeft gehakt, altijd wel een grappige oneliner klaar. Helaas heeft hij er te weinig, dus halverwege het spel worden zijn uitspraken een beetje vervelend.
Aangezien het spel niet zo groot is, ben je ook al snel halverwege en ontstaat deze irritatie eerder dan eigenlijk zou moeten. Maar ja, een oneliner is uiteindelijk maar een oneliner en het gaat natuurlijk om het spel zelf. En eerlijk is eerlijk, de gameplay is heel leuk.

JATWERK

Dat is ook niet zo heel verrassend, aangezien de meest dominante gameplay-elementen erg lijken op die uit games als Ratchet and Clank, Billy Hatcher en Sonic.

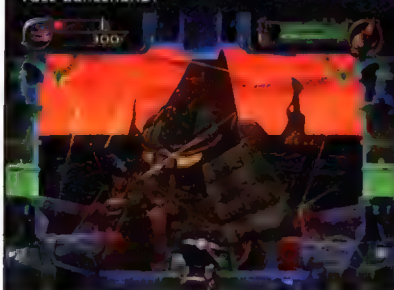
> "VERWACHT GEEN MIJLPAAL BINNEN HET GENRE, DAN ZAL JE OOK NIET TELEURGESTELD WORDEN."

Het ene moment hak je er met simpele combo's op los, om na het vullen van de Rage-meter een special attack uit te voeren. Vervolgens loop je à la Prince of Persia over de muren om daarna met je grijphaak naar een aantal platformen te slingeren. Vanaf daar grind je met je boots over een rails naar een soort racebaan, waar je met de snelheid van een blauwe egel door heen rent (bijna dan). Aan het eind vind je een grote bal die je, zoals een zeker kippenjong, vastpakt en langs allemaal obstakels moet navigeren. Klinkt wel heel bekend allemaal nietwaar? Maar ja, het valt niet te ontkennen dat 't best goed gejat is.

WANHOPIG

En dan komen we nu weer terug bij mijn uitspraak in de intro.
Alle verschillende elementen komen heel leuk samen in dit te korte komische avontuur en zijn absoluut goed uitgevoerd, maar toch weet I-Ninja niet echt indruk te maken (waarschijnlijk door het gebrek aan originaliteit) en ben ik bang dat ik deze ervaring over een paar maandjes al weer glad ben vergeten.
Als je wanhopig op zoek bent naar een leuke platformer en niks beters voorhanden hebt, zal I-Ninja je zeker kort afleiding bieden. Verwacht alleen geen mijlpaal binnen het genre, dan zal je ook niet teleurgesteld worden. ◀

FULL-SCREENSHOT



ARGONAUT GAMES • NAMCO • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 06-52476465 • WWW.PLAYSTATION.NL GENRE: PLATFORMER-ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 21 FEBRUARI 2004

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	6	7	71

Vind je de hogeschool stealth van Splinter Cell veel te moeilijk, dan is Nikki een alternatief. Oftewel, stealth gameplay voor de casual gamer.



"Ohnee! Zal je altijd zien; geen tampons bij je als je ze 't hardst nodig hebt."

"Effe stilstaan, zo krijg ik die mee-eter nooit uitgeknepen!"

Sinds die keer dat haar ovenschotel (een soufflé van zure bommen) spontaan ontplofte, is Nikki in keukens heel erg voorzichtig.

ROGUE OPS

Stealth-action is hot, getuige games als de nieuwe James Bond, Mission Impossible en natuurlijk Pandora Tomorrow. Rogue Ops probeert een graantje mee te sneaken.

Soms geven ontwikkelaars meteen weg waar ze de mosterd vandaan gehaald hebben. Het begin van de trainingsmissie van Rogue Ops is namelijk letterlijk hetzelfde als die van (de eerste) Splinter Cell. Hoofdrolspeler, supergeheim agente Nikki Connor, moet via de stem in haar headset eerst naar het kruis links dan naar het kruis rechts, vervolgens omhoog en dan weer omlaag kijken; exact 't begin van Ubi Soft's spy-topper. Ook de basics hebben allemaal raakvlakken met de moves en gadgets van Sam Fisher.

Duidelijk is wel dat Bits Studios een breder publiek kiest; casual gamers die dat 'geheime agentensluip-gedoe' wel leuk vinden maar een game als Splinter Cell als veel te lastig ervaren.

STEKEBLIND

Deze 'mainstream-benadering' zie je terug in de interactie met voorwerpen. Is een haak of reling handig om te gebruiken dan licht er een gigantische cursor op, zodat je wel stekeblind moet zijn om deze te missen.

Nikki klimt en klautert iets minder frequent dan Sam maar ze heeft genoeg lekkere gadgets en guns en je kan de game zowel stealthy als action-based spelen.

De game kent overigens ook nieuwe elementen. Besluip je onopvallend een guard, dan kun je diens zakken rollen, keycards bemachtigen en zo bepaalde deuren openen. Als je dan ook nog vliegensvlug op de actieknop drukt en snel een toetsencombinatie invoert, dan executeer je de guard op brute wijze (te zien in slowmo-tussenfilmpjes).

Het haalt nooit het niveau van Manhunt en er vloeit geen druppel bloed maar het is er niet minder stoer door.

PUZZELS

Soms slaat een missie opeens volledig om. Jij breekt ergens stilletjes in en halverwege verschijnen opeens de terroristen van Omega 19 (de organisatie de je man en kind hebben vermoord en dé reden waarom Nikki deze job heeft) ten tonele, en is het schieten of beschoten worden. Dan helpt stealth niet meer en knal je er lustig op los.

Aardig is ook dat je puzzels op verschillende manieren kan oplossen. Zo kun je laserstralen de-activeren met een gestolen keycard of je klautert langs de beveiliging om vervolgens lijken van gemartelde slachtoffers voor de lasers te duwen, waarna je eveneens een vrije doortocht hebt.

SHOP

Helaas zijn er ook minpuntjes. Zo is de A.I. van de guards dubieus. Terroristen die als robots tien keer hetzelfde doen of guards die na een gesprek zwijgend als zoutzakken tegenover elkaar blijven staan en geen vinger verroeren...

De graphics zijn over het algemeen oké maar kennen ook een paar foeilelijke, kale settings. Verder is de besturing van Nikki soms te traag waardoor je af en toe het idee hebt een tractor te besturen.

Rogue Ops is al met al te bestempelen als een wat grof afgewerkte, vermakelijke en toegankelijke spygame voor de casual stealth-liefhebber.

SEEN THAT...

Ik heb de Cube-versie een paar leveltjes kunnen spelen, en had er toen eigenlijk ook wel weer genoeg van. Of je dit soort 'infiltreer de gebouwen van de vijand' nu in eerste- of derde-persoon speelt, het gaat allemaal op elkaar lijken; bijna elke actie, omgeving of spelsituatie komt je wel bekend voor.

In Rogue Ops ontdekte ik niets dat de game boven de middelmaat uit kon tillen, terwijl de graphics zelfs onder de maat waren. De game is niet direct slecht, maar alleen spannend voor mensen die nog nooit een dergelijk iets hebben gespeeld, of er écht geen genoeg van kunnen krijgen.

JURJEN

FULL-SCREENSHOT



BITS STUDIO • KEMCO • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.BITSSTUDIOS.COM/ROGUEOPS

GENRE: ACTION-STEALTH • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW





Nederlandse publisher vecht tegen vooroordelen

PLAYLO[GIC] WIL DE WERELD VE[ROVEREN]

Wat is dat toch voor Hollandse mentaliteit? Verschijnt er een persbericht, buggy demootje of vaag trailertje van een Japanse, Amerikaanse of Engelse developer online, dan weten we niet hoe snel we het moeten checken, maar meldt een Nederlands bedrijf dat ze met eigen games de wereld gaan veroveren, dan pissen we in ons broek van het lachen.

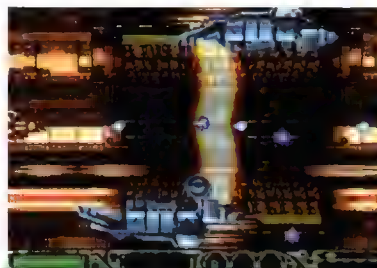
Ik denk dat we als Nederlandse journo's voor een deel de hand in eigen boezem moeten steken. We lijden hier aan het Davilex-complex. Een ziekte die bij de PU officieel in het verzekeringspakket is opgenomen. Bij het Davilex-complex lijd je aan een mix van verdriet, buikpijn, hevige lachkrampen en ontkenningsverschijnselen zodra je een Nederlands product aanschouwt.

Het gevolg is dat de Nederlandse pers (je leest het gewoon door de regels heen) ietwat terughoudend reageerde toen Playlogic haar plannen ontvouwde, helemaal omdat de twee zelf gemaakte producten, Cyclone Circus en Xyanide, nu niet meteen de meest gangbare gameplay biedt. Dus kwam het Davilex-complex weer om de hoek kijken. Die gasten meldden immers dik een jaar terug ook dat ze de VS en Japan gingen inpakken met hun Knightrider. Enfin, Sony verbood het product in de VS omdat het te kut voor woorden was en Davilex ging als spellenmaker bijna failliet aan het misbaksel. Nog niemand is het tot nu toe gelukt om vanuit ons kikkerlandje een wereldhit te bakken. Age of Wonders van het Delftse Triumph doet het goed, maar is geen millionseller. En iemand die ook games van derden wereldwijd weet te pushen, dat is al helemaal een utopie volgens ons. En toch wil Playlogic dat gaan doen want het is geen developer pur sang, maar een publisher als Activision met een mix van eigen producten en aangekochte games.

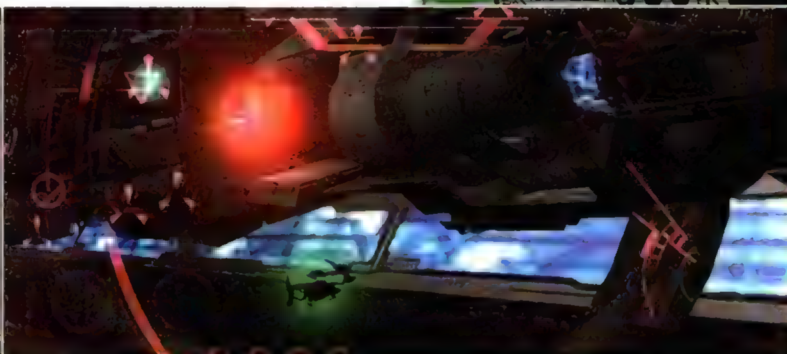
XYANIDE

Genre: Shooter
Release date: Q1 2004
Platform: Xbox / GBA / mobiel
Developer: Inhouse

Op het eerste gezicht een simpele 3D-conversie van side scrolling shooters als Asteroïds, maar schijn bedriegt. Treasure probeerde het al met Ikaruga, maar Playlogic lijkt het echt te hebben geperfectioneerd. Het old skool side scrolling shooter effect is even briljant als eenvoudig naar 3D vertaald.
Een vijand voor je raken met je spaceship lukt iedereen wel maar een vijand die naast je vliegt, of boven je, of achter je, hoe raak je die? Eigenlijk verrassend simpel. Rechter pookje is sturen, linker pookje richten. Wil je achter je schieten, duw je het pookje dus naar achter. Verder kun je special weapons verdienen, heb je een secundaire gun en kun je organisch of meer mech-style knallen. En dat is geen opsmuk, sommige kogelregens werken namelijk beter tegen bepaalde vijanden dan andere.
In principe bepaalt de computer hoe je door de levels heen flitst. Maar net als in Panzer Dragoon slingert de camera je in zo'n hoog tempo van het ene viewpoint naar 't andere, dat je adrenaline binnen no time aan z'n limiet zit.
Tel daarbij op prachtige explosies en levelstructuur, bizarre vijanden (eerst mechs, daarna organische wezens), een co-op mode met plenty extra vijanden, een uitzonderlijk verhaal plus schitterende tussenfilms, en je weet dat hier een apart product gemaakt wordt, waar The Edge terecht blij van werd. Bovendien is deze game echt ideaal voor de GBA (en die tussenfilmpjes hebben ze er in weten te krijgen).
Begrijp me goed, ik zeg niet dat Xyanide wereldtop is maar elke weldenkende gamer ziet dat dit een spel is waarover men heeft nagedacht en dat gewoon goed in elkaar is gezet.







CRAPGAMES

Naast Guerilla, dat nu ineens hot is omdat Sony hun Killzone wil uitgeven, liep ook Playlogic op tegen de vooroordelen die hier heersen over eigen producten. Maar ze lieten zich niet kisten en zetten door. Ze maakten een paar demo's en trokken de wijde wereld in om hun games aan de man te brengen. Iemand moest de distributie immers doen, dat kan niet vanuit Nederland.
En het lukte prima. In het buitenland heerst namelijk geen Davilex-complex. Als iets goed is, maakt het een distributeur als EA, Ubi Soft of Atari geen hol uit waar het gemaakt wordt.
Ja, zeg je nu misschien; distributeurs moeten elke maand games uitbrengen om de geldstroom op gang te houden, en dus worden ook crapgames getekend. Daar wil ik best in meegaan, immers, iemand was ook bereid om Knightrider, Mr. Zapper en

OGIC
EROVEREN



WHO THE FUCK IS PLAYLOGIC?

Playlogic is de grootste Nederlandse uitgever en ontwikkelaar van games voor console, PC, handheld en mobiel. Begin 2004 zullen dus de eerste vier titels wereldwijd uitkomen.
Bij Playlogic werken momenteel tussen de 150 en 160 personen en dat worden er met de maand meer.
Inmiddels zijn er plannen voor een nieuwe grote game waaraan het complete team (dat nu dus met twee games bezig is) zal gaan werken. Daarnaast mogen ze van Sony een van de eerste games voor de PSP maken, iets wat ook al op veel vertrouwen duidt.

Cypher in de wereld te zetten. Maar ik zal jullie monden voor eens en altijd snoeren...

DE HEMEL IN

Ik citeer over Xyanide: "Prepare for some decidedly offbeat Dutch hardcore." "Xyanide is an innovative amalgame of 80´s 2D-shooting and modern 3D-effects." "Employing the RenderWare 3D-engine, Xyanide places its familiar spaceshooter in a swirling 3D-world."
"The graphics are a dizzying visual spectacle. It´s Ikaruga territory given a dark European spin."


Van het sprookjesachtige action adventure vol magie, genaamd Inuits, dat eind dit jaar door Playlogic uit zal worden gegeven, was nog te weinig speelbaar om dieper op in te gaan.

Wie dit zegt? The Edge. Je weet wel, het blad dat door hardcore gamers als de bijbel gezien wordt en altijd gelijk heeft (duh). Wel weten we dat The Edge alleen op zoek is naar innovatieve producten en 90% van de games (waarvan wij er veel goed vinden) genadeloos afzeikt. Playlogic moet dus wel wat kunnen.
Ik kreeg van PlayLogic overigens nog tig artikelen van de buitenlandse pers, waarin Xyanide de hemel in wordt geprezen. En geloof me, dat waren niet de minste bladen.
Of neem het acht minuten durende filmpje van Xyanide. Dat werd op de E3 door veel pers vergeleken met het beste werk van Square. Check eens een Final Fantasy cutscene en je weet wat ik bedoel.

GEVAARLIJK

Het is precies zoals managing directeur Rogier Smit zegt: "buitenlandse journalisten staan onbevangen tegenover onze producten en beoordelen het puur op kwaliteit. Nederlanders geloven nooit dat we hier iets moois kunnen maken en staan er dus meteen al minder voor open. Een gevaarlijke houding, want het weer-

CYCLONE CIRCUS

Genre: Futuristische racegame
Release date: Q1 2004
Platform: PlayStation 2
Developer: Inhouse

Toen ik Cyclone Circus voor het eerst zag met die maffe wagens met vleugels eraan, waarmee je Tony Hawk-achtige combo´s kunt maken, vermoedde ik weer een geval van overmatig hash-gebruik. Maar na een uitgebreide rondleiding door het spel, ben ik van mening veranderd. Ik denk nog steeds dat de bedenker hiervan iets te diep in de joint heeft gekeken, maar dit spel is wel zo origineel als de neten. Ja, ik maak een game over een ijsbeer op schaatsen die nazi´s moet afknallen met bananen... dat is ook origineel.
Klopt, maar ik heb het over de besturing. Niks kruisje-gas en rondje-rem, maar sturen met de linker pook en trimmen (optimaal de wind met je zeilen vangen) met het rechter pookje. De knoppen gebruik je voor de moves en combo´s. Een nieuw systeem dat wonderwel goed werkt, als je een beetje oefent.
Verder kun je de vleugels uitslaan om bepaalde powerups te verkrijgen of om op schijnbaar onbereikbare plekken te komen.
Een tweede, goed uitgewerkte vernieuwing is de soundtrack. Housetracks van gasten die met DJ Tiësto samenwerken en die naarmate je je verder naar voren opwerkt, steeds vetter worden.
Lig je vijfde, dan hoor je alleen de drums, word je vierde dan komt de bas erbij, tot de eerste plaats als je ineens op vol volume de hele track hoort; een extra impuls om hard te gaan.
Het zal op zeker wennen zijn, en misschien is de game iets té origineel om succesvol te worden, maar een opzienbarende spelervaring is het zonder meer.





PLAYLOGIC WIL DE WERELD VEROVEREN



De heren proberen hun Davilex-complex de baas te worden.

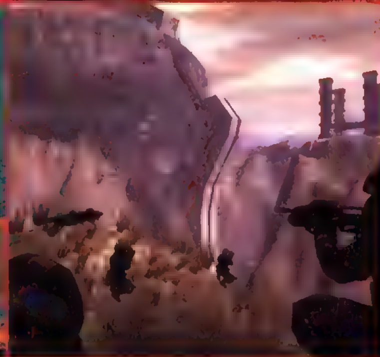
houdt ons land ervan een bloeiende gamescene op te bouwen. Vele kids willen ooit later games maken, maar aannemen kan ik niemand, ze hebben immers geen relevante ervaring."
Het team van Playlogic bestaat dan ook grotendeels uit Fransen, Britten en Belgen die al voor grote developers gewerkt hebben. "Als we zo doorgaan met onze eigen scene niet serieus te nemen", vervolgt Smit, "en ik doel hier op zowel pers als scholen en investeerders, dan komen we inderdaad nooit verder dan spellen met de kwaliteit van Knightrider. Terwijl we qua creativiteit echt niet onder hoeven te doen voor ieder ander land."
En als je er inderdaad onbevangen voor gaat zitten zul je, net als ik, tot de conclusie komen dat de vier op deze pagina's besproken games, weleens een begin van een doorbraak zouden kunnen betekenen voor de Nederlandse gamescene. ◄

ALPHA BLACK ZERO

Genre: Squad based tactical shooter
Release date: Q1 2004
Platform: PC
Developer: Khaeon

Alpha Black Zero is gebouwd op de Serious Sam grafische engine. Verwacht echter geen knalfestijn met duizenden triggerhappy vijanden maar denk meer aan Rainbow Six in een SF-setting. Jij gaat met een squad de strijd aan en stuurt jouw teamleden naar de juiste plekken. Ook hier kon ik een paar levels uitproberen en het waren vooral de graphics die opvielen. Ik liep met mijn mooi vormgegeven squad door prachtige buitenlevels waar coole enemy's mij aanvielen.
Wat verder opviel was de compleet andere manier om je squadmembers opdrachten te geven (alles met muis mogelijk) en een originele wapeninterface.
Als Khaeon de (nu nog crappy) A.I. goed krijgt, hebben we op z'n minst een game in handen die een ruime voldoende kan gaan halen.





AIRBORNE TROOPS

Genre: WW II shooter
Release date: Q1 2004
Platform: PC / PlayStation 2
Developer: Widescreen Entertainment

Airborne Troops is geen WWII-shooter als MoH of Call of Duty; het is meer een infiltratiegame, waarbij je in third person perspectief, basissen binnen dient te sneaken. Beetje MGS in een WWII-jasje dus. Kojima had trouwens het plan om een dergelijke game te maken, Playlogic was hem echter voor.
Ik heb een level met de game kunnen spelen en vind dat men er prima in geslaagd is de oorlogssfeer tot leven te laten komen. Niet zo overdonderend als bij de games van EA en Activision, maar goed genoeg.
Vreemd is wel dat je op de PC eerst op een knop moet drukken voordat je kunt schieten, (dus in praktijk twee keer), iets wat in mijn ogen verraadt dat deze game is gemaakt voor de PS2 (locken) en daarna is overgezet naar de PC.
Ooit verneukte Widescreen Entertainment, Frank Herberts Dune op verschrikkelijke wijze, maar ja, iedereen verdient een tweede kans.






Playlogic is geen developer pur sang, maar een publisher als Activision met een mix van eigen producten en aangekochte games.

CONCLUSIE

Ik zal hier nu niet beweren dat we straks in de PU vier Gold Awards gaan uitreiken aan Playlogic, daarvoor heb ik de games veel te kort gespeeld. Ook heb ik zeker wel punten van kritiek en die zullen we straks heus wel gaan geven, maar ik weet wel dat genoemde Playlogic games in deze fase absoluut niet onderdoen voor veel andere titels.
Laten we dus ophouden met lacherig te doen over deze en andere gamesbedrijven in Nederland. We hebben blijkbaar het talent om in potentie goede games te maken. Een wereldtopper is vervolgens het gevolg van veel ervaring, een nieuwe lichting talentvolle programmeurs en artists en een goede gamescultuur in Nederland.
Geef die gasten de tijd, dan komt het allemaal wel goed. Want als al die grote bladen uit het buitenland positief staan tegenover 'Dutch games', waarom zouden wij dan moeilijk gaan doen?

SCORE **90**

GRAPHICS **8** REPLAY **9** GAMEPLAY **9**

Liefhebbers van de serie maar ook nieuwkomers, zullen smullen van dit uitermate goed verzorgde avontuur.





In 1998 bracht Konami met Castlevania 64 de eerste 3D-game uit de serie op de markt, een sfeerloos spelletje dat rammelde aan alle kanten. Tijdens de E3 van 2003 beloofde Koji Igarashi echter een 3D-avontuur neer te zetten dat de Castlevania legacy eer aan zou doen...

Alle avonturen van Castlevania draaien om de haat van de familie Belmont jegens Dracula. We hebben echter nooit geweten waar die haat vandaan komt.
Misschien daarom dat deze Castlevania (de ondertitel Lament of Innocence is in Europa om onduidelijke redenen weggelaten) teruggaat naar de periode waarin de familie Belmont de zweep voor het eerst in handen nam.

PROLOOG

Leon Belmont, een roemrijke nobele ridder, hoort na afloop van een veldslag dat zijn geliefde Sara gevangen wordt gehouden. Woedend rent hij zonder na te denken naar het in duisternis gehulde bos, alwaar het kasteel van vampier Walter onder een onheilspellende bloedrode maan ligt. Nog voordat Leon het kasteel kan betreden wordt hij opgevangen door Rinaldo, de kluizenaar die iedereen helpt die het op durft te nemen tegen de boosaardige vampier. Van deze brave borst, die vele geheimen met zich meedraagt, ontvangt Leon dé zweep. Het wapen dat de familie Belmont nog regelmatig zal oppakken om het kwaad, in de vorm van Dracula, te bestrijden.

DOOLHOF

Iedere Castlevania is zo opgebouwd dat je als speler door een groot en imposant kasteel doolt en ook dit avontuur is daarop geen uitzondering. Het kasteel is dit keer gesplitst in vijf verschillende delen, ieder met een eigen thema, muziek en levelbaas. De vijf delen kun je naar eigen voorkeur bezoeken, er is geen vaststaande route die je moet bewandelen. Je kunt dan ook besluiten om, indien je een bepaald gedeelte van het kasteel te lastig vindt, terug te reizen naar de hal waar je begon en eerst een ander deel te bezoeken. Ook kun je bij kluizenaar Rinaldo langs gaan om in zijn winkel potions of kleren te bemachtigen die de reis wat vergemakkelijken. Zo is 't bij sommige eindbaas-gevechten wel zo prettig om wat extra gezondheid bij je te dragen.

COMBO

Hoewel we te maken hebben met een typisch Castlevania spel, is het toch net even anders dan we gewend zijn. Zo zal Leon niet sterker worden naarmate hij meer tegenstanders doodt. Het RPG-element dat we uit vorige (GBA) delen nog kenden, heeft plaatsgemaakt voor een ander spelelement. Door bepaalde spullen te zoeken, zoals flesjes die je energie geven of de werking van magie verlengen, maak je jezelf wat beter bestand tegen al het gespuis.
Met het verslaan van vijanden verdien je nieuwe vaardigheden; dit zijn knoppencombinaties die het rondzwerven door het kasteel wat veraangenamen. Zo zul je al snel de mogelijkheid krijgen om aanvallen te ontwijken of diverse technieken met je zweep op vijanden los te laten. Ook met behulp van relikwieën kun je je tocht door de vele gangen en kamers van het kasteel vereenvoudigen.


"Wie niet horen wil, moet z'n ogen open houden!"

SOUNDTRACK

Een van de sterkste punten van de Castlevania serie is altijd de soundtrack geweest, en ook deze Castlevania is geen uitzondering op die regel.
Orgel, piano en cello-klanken aangevuld met haast dance-achtige beats, weten de juiste sfeer neer te zetten. Van het druppeleffect met de piano in Dark Palace of Waterfall tot het zweverige geluid van cello en dwarsfluit in Ghostly Theater; het is allemaal even goed getroffen. Michiru Yamane, ook verantwoordelijk voor de soundtrack van Symphony of the Night, is de dame(!) die muziek en beeld zo fraai wist samen te smelten.

KONAMI • TEL. 030-6622332 • WWW.KONAMI-EUROPE.DE





tlevania

Net zo sfeervol als opzwepend

Ren zo snel als een wolf, tover je magiepunten om in gezondheidspunten of andersom. Het zijn kleine hulpmiddelen die je net dat kleine beetje extra bieden dat je hard nodig zult hebben.

ORBS

Als Leon ben je naast een zweep, wat accessoires en kleding, uitgerust met de gebruikelijke subwapens als bijl, mes, wijwater, kruis en kristal. Deze subwapens kun je naar hartelust inzetten, mits jouw hartjes het toelaten welteverstaan.
In het begin zijn de subwapens nogal zwak maar in combinatie met een van je verdiende orbs worden ze stukken dodelijker. Tijdens eindbaas-gevechten zul je erachter komen dat je ze met alle liefde van de wereld inzet.
Er zijn in totaal zeven verschillende orbs die allemaal op een andere manier de subwapens een nieuwe functie geven. Zo zal de ene keer het kristal gebruikt kunnen worden om je gezondheid aan te vullen en een andere keer zullen er kleinere kristallen om je heen zweven om je te beschermen.

PRACHT EN PRAAL

Er is veel goed aan Castlevania maar als we twee minpuntjes noemen dan zijn het de ingesproken teksten die niet helemaal goed uit de verf komen en de lengte van de game die ongeveer zeven uurtjes bedraagt (hoewel je dan wel een extra karakter verdient om het spel nogmaals mee te kunnen spelen).

> "IK ZOU ER BIJNA EMOTIONEEL VAN WORDEN"

Maar toch, als je al die pracht en praal op je televisiescherm ziet dan neem je dergelijke zaken voor lief. Castlevania weet namelijk een bijzonder fraaie sfeer neer te zetten, waarbij met name de muziek in combinatie met de bijbehorende beelden een genot voor oor en oog is.
Grafisch behoort de game misschien niet tot de absolute top maar Castlevania weet genregenoten als Rygar en ook Devil May Cry ver achter zich te laten. Het detail van de kleurrijke glas in lood reflecties op de betegelde vloer, de finesse waarmee Leon zijn bewegingen uitvoert of de animaties van de diverse vijanden... alles klopt en completeert de sfeer die het geheel uitademt. Ik zou er bijna emotioneel van worden.



Nu kronen en bruggen niet meer door het ziekenfonds vergoed worden,hebben dit soort moves ook financiële gevolgen.


"Zie je nóg niet wat ik uitbeeld?. Het is de ongeboren vrucht van een Angola-Giraffe!"

GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



SEX IN GAMES

"We willen tieten zien"

Eigenlijk is dit verhaal alleen maar een excuus om een paar screenshots van lekkere wijven te plaatsen maar als je vriendin net binnen komt lopen terwijl je deze PU aan 't onderkwijlen bent, dan kun je haar zeggen dat je wat geleerd hebt over de rol van bloot bij de verkoop en marketing van videogames. Dat zal ze vast wel begrijpen.

Toen ik nog een kleine Borisje was en voor het eerst naar een wedstrijd van Ajax ging met mijn vader, viel het me op dat de overige bezoekers gedurende het grootste deel van de wedstrijd een lied zongen dat bestond uit de tekst "wij willen tieten zien". De zin werd keer op keer herhaald en alleen de intonatie veranderde naarmate het lied vorderde. Het zette mij aan het denken. Ik begreep de reden van het zingen niet helemaal maar het wekte wel een bepaalde verwachting bij mij. Blijkbaar behoorde het zien van tieten tot de mogelijkheden. En waarom ook niet? Cruijff stond op het veld een van zijn laatste wedstrijden te spelen en het was ▶

JEROEN EN SEX



Toen ik een jaar of twaalf was ging ik altijd op bezoek bij een vriend van mij. Hij had namelijk een Commodore 64 met een vrachtlading aan spelletjes waarvan hij niet eens wist wat er allemaal tussen stak.
Tijdens een van onze zoektochten door die grote bak kwamen we een schijfje zonder etiket tegen. Nieuwsgierig als wij waren, startten we het dan ook op. We belandden in een menu bestaande uit tien vakjes. Met in ieder vakje een paar pixels die een "standje" uitbeelden. Na het selecteren van een vakje moest je dan ritmisch en zo snel mogelijk op die stick van de controller heen en weer rammen. Deed je dat goed dan ging er een nieuw vakje open.
En reken maar dat je omstreeks level 8 een verzuurd gevoel in de pols kreeg.

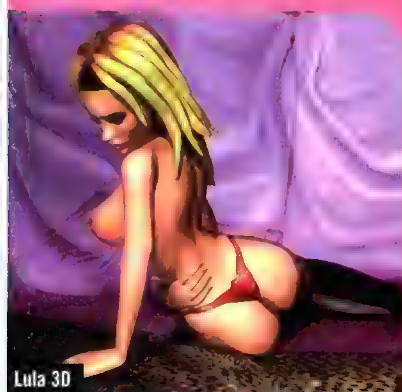

Dead or Alive

best denkbaar dat er na afloop van de wedstrijd een dame het veld op zou komen die haar tieten zou laten zien. Het publiek verheugde zich er alvast op en ik zong uit volle borst mee.
Wat ik toen nog niet wist, was dat daar in dat stadion de basis van een theorie werd bevestigd die ruim twintig jaar eerder door marketingdeskundigen werd bedacht. Het heet Neuro Linguïstisch Programmeren en het draait allemaal om associaties.
Zo probeert Coca Cola bijvoorbeeld tijdens de wintermaanden via commercials zijn blikjes te associëren met de vertrouwde gezelligheid van kerst. De mensen vinden kerst gezellig en dus vinden ze Coca Cola een gezellig drankje.


Lara, de moeder aller gamebabes.

SEX SELLS

Sex Sells zeggen ze in Amerika en het is waar. Of het nu badschuim van FA is of een bounty; het enige dat fabrikanten hoeven te doen is hun product associëren met een stel tieten en de omzetcijfers vliegen omhoog.
Natuurlijk heeft de gamesindustrie dit ook ontdekt maar in tegenstelling tot Coca Cola en FA hebben ze geen jaren de tijd om een product groot te maken, het moet in één of twee maanden gebeuren en dat betekent dat publishers doorgaans wat korter door de bocht gaan als het op hun games aankomt.
Een fightinggame is tegenwoordig geen fightinggame meer als er niet een paar rondborstige dames in het spel zitten waarmee je door ▶


Lula 3D

ED EN SEX

Volgens mij is er nog nooit een goede sexgame gemaakt. Of de sex stelde geen reet voor, of de gameplay zoog (om in stijl te beginnen)... meestal beide.
Dat heeft volgens mij twee redenen. Ten eerste de spastische houding die er heerst ten opzichte van sex. Naakt is in vele landen nog een taboe, om over sex maar te zwijgen. Dat je alles en iedereen overhoop schiet, is meer geaccepteerd dan een verdwaalde tepel. Liever iemand die van strot tot reet wordt opengesneden dan een penis in staat van opwinding. Sex in games gaat dan ook vrijwel nooit verder dan 'Rooie Oortjes-niveau'.
Ten tweede gaan producers er vanuit dat áls ze al een 'sex'game maken, men die koopt om de sex en waarom zou men dan geld investeren in een goed verhaal en uitgebalanceerde gameplay?
Nee, een echt opwindende game die ook leuk om te spelen is, zie ik voorlopig nog niet komen (om in stijl te eindigen).

HENTAI

De tieten in games rage vindt zijn oorsprong in Japan. Het waren de van nature gefrustreerde Japanners die op het idee kwamen om hun fantasieën vorm te geven in strips, tekenfilms en in games. Traditioneel gezien zijn dit de media waarin de Japanners hun toevlucht zoeken als de 80-urige werkweek, de stress en de belachelijk strenge sociale regels hen even te veel worden. Vooral de games, ook wel Bishoujo oftewel Dating-sims genaamd, doen het al jaren goed in het land van de reizende zon. Vaak zijn ze gebaseerd op Hentai Anime. Hentai betekent viezerik in het Japans en hieronder vallen eigenlijk alle strips en tekenfilms waarin schoolmeisjes andere dingen doen dan hun huiswerk.
Overigens zijn er vele stromingen in dit genre. Vaak komt het erop neer dat onschuldige weerloze meisjes met enorme tieten worden gebruikt door boeven, monsters en bijdehante klasgenoten. Vaak worden ze daarbij op traditionele Japanse (Bukake) manier vastgebonden. Het is ook logisch dat dit zo populair is in Japan want de meeste Japanners durven een meisje niet eens aan te spreken.


Goku Super Saiyan neemt 't ervan.


Dit is wat Japanners Point & Prick noemen.

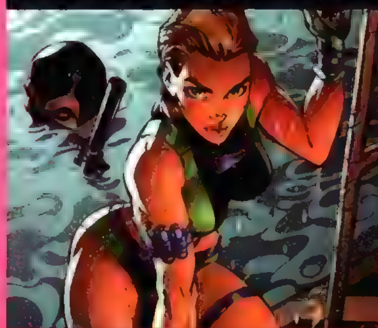
POINT & CLICK

Anyway, terug naar de datinggames. Kijk naar de Japanse Sales Chart en je ziet er titels tussen staan met namen als Phantom of Inferno, The Secret Wives Club, Crescendo en Brave Soul. Deze spellen worden alleen in Japan uitgebracht, ze worden niet vertaald en geen enkele importshop is geïnteresseerd om ze op grote schaal naar Europa te halen. Dat komt omdat het geen echte games zijn, of misschien ook wel maar je kunt het meer vergelijken met primitieve point & click adventures. De gameplay bestaat uit het stellen van vragen aan meisjes via langdradige verhaalschermpjes die op het eerste gezicht echt nergens over gaan. Ze hebben ook maar één doel: het moment dat je je liefdespapagaai te voorschijn haalt, zo lang mogelijk uitstellen. Als je het spel goed uitspeelt mag je ballen en als je er niet in slaagt, mag je het spel opnieuw starten.
De nieuwe generatie datinggames, kennen overigens vaak meerdere eindes. Zo wordt er op een Japanse website een game gehyped met 23 verschillende eindes. Toevallig zitten er ook 23 meisjes in de schoolklas waarin het verhaal zich afspeelt dus je snapt waarschijnlijk wel waar het allemaal op uitdraait.



Schoolmeisjes die hele andere dingen doen dan hun huiswerk, dat zien Japanners graag.

TOP 10 GAME BABES ›››



10 Abbey Chase (Danger Girl) - Ze is niet in CG en de game was ook niet fantastisch maar deze cartoony graphics gaan wel helemaal terug naar de roots van de gamebabes.

9 Yuna (FFX en FFX-2) - Yuna is de reden dat ik Final Fantasy X heb uitgespeeld. Ik denk dat zij een van de meest gecompliceerde gamebabes ooit is. Ze had een hogere plaats gekregen als ze niet af en toe van die stomme teksten had. Ed beweerde ooit dat z'n vrouw er vijftig jaar geleden ongeveer zo uitzag...



TOP 10 HETE MOMENTEN

Een overzicht met de beste ingame sex-momenten en andere willekeurige gebeurtenissen die de moeite waard zijn om in deze top 10 te zetten.

1 De ass van Lara Croft waar je zo ongeveer gedurende het hele spel tegenaan moest kijken in de eerste Tomb Raider.

2 Het moment dat je Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards uitspeelt en eindelijk met de mooie Eve in het bubbelbad zit. Een van de meest bevredigende eindes ooit in een videogame.

3 Dat je de hoer oppikt in GTA 3 die je vervolgens een flinke beurt geeft in je auto. En het is nog goed voor je health ook. Kan het nog beter?

4 Ooit had je op de Commodore 64 een soort animaties van neukende figuurtjes die bestonden uit twee plaatjes. Door met je joystick heen en weer te bewegen, liep de animatie. Daar werd ooit echt over gepraat op 't schoolplein. Ja, toen was er nog geen internet.



5 Erotica Island en Airline 69. Wat een wansmaak! Maar geloof het of niet Erotica Island heeft behoorlijk goed verkocht. Ooit op de ECTS de populairste booth (gratis op de foto met een paar cheesy pornosterretjes).

6 De E3 babes. Inmiddels begint ons op te vallen dat we elk jaar dezelfde chicks zien. Overigens blijken veel van die babes ook echt in de Playboy of in de Penthouse gestaan te hebben.

7 Dave Mirra BMXXX die vervolgens alleen nog maar BMXXX mocht heten anders zou Dave een rechtszaak aanspannen. Gelijk had ie want de game was echt te slecht voor woorden. Het idee alleen al dat je muntjes moest verzamelen om een stripclub in te komen waar je vervolgens alleen een heel kut filmpje zag.

8 Duke Nukem. Hij blijft natuurlijk de ultieme macho held met zijn altijd grappige oneliners. "Your face, your ass... What's the difference" Prachtig, en hij was ook niet echt subtiel tegenover vrouwen. Ach ja, het waren toch allemaal strippers en hoeren. Alsof het ooit anders zal zijn?



9 Ik weet nog dat Eidos iedereen die ook maar een pixel van de zogenaamde Nude Raider serie op zijn site had staan, met een rechtszaak dreigde. Iemand had het originele Lara Croft 3D model bij Core Design gejat en het werd nu misbruikt om Lara in alle standjes te zetten. Priceless!



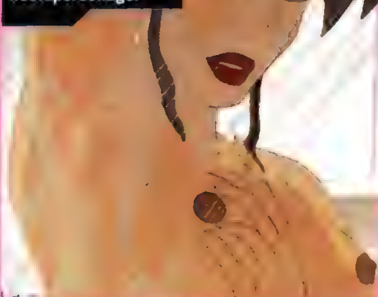
10 De game The Sims lag precies 4 dagen en 23 minuten in de winkels voordat er een onofficiële patch was waarbij je The Sims naakt in hun Bubbelbad zag zitten. Kijk, dan maak je weer even kennis met de ongekende kracht van het internet.

JURJEN EN SEX

Toen ik een jaar of twaalf was, liet mijn vriendje Gerben Klok (ja, dat soort namen hebben mensen in Assen) eens een heel spannend spelletje zien voor zijn Atari 2600: X-Man.

Het was een heel flauw doolhofspelletje à la Pac-Man, alleen dan met een bloot mannetje met een grote dikke pixelpik. De actie begon eigenlijk pas echt als je door een bepaald deurtje in het doolhof was gegaan, dan moest je een blokkerig blondje zo snel mogelijk penetreren door als een razende met je joystick heen en weer te bewegen, tot de climaxmeter helemaal was volgelopen, resulterend in lichtflitsen en knallende geluidseffecten.

Nog altijd vermoed ik dat Gerben stiekem oefende als hij alleen was want met de rechterhand was niemand zo snel als hij...

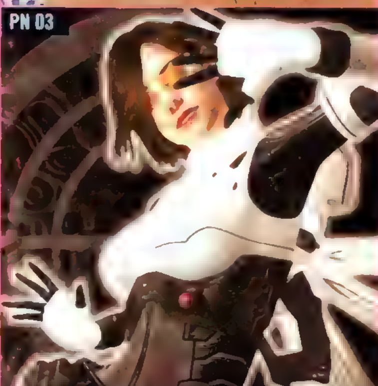


Heavy Metal F.A.K.K. 2, waarin Julie Strain (Judge Julie) model stond voor het hoofdpersonage.

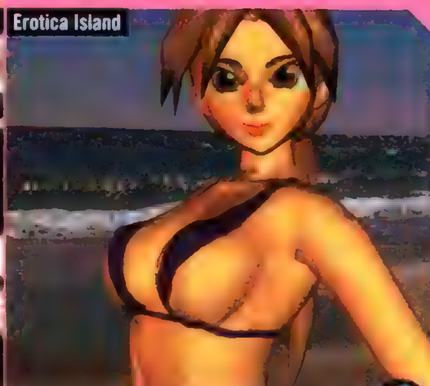
de game kunt huppelen. Deze dames zijn vervolgens weer terug te vinden op posters en op covers van magazines. Dat is blijkbaar wat gamers willen.

Toch is het gelukkig niet zo dat games verkopen omdat er een paar tieten te zien zijn. Zo doen de met babes in bikini's gevulde beachvolleyballgames het doorgaans zeer slecht, zelfs als de babes van Dead or Alive in de game zitten.

Ook het dramatisch slechte BMXXX



PN 03



Erotica Island

J.J. EN SEX

Wat is er pijnlijker dan het net uitmaken met je vriendin en dan de opdracht te krijgen iets over sex in games te schrijven. Het maakt wel duidelijk dat in mijn ogen sex in games een slap vervangmiddel is van de real thing. Oftewel sex in games is kutzooi.

TOP 10 GAME BABES



8 Aya Brea (Parasite Eve) - Ken je haar nog? Van de PlayStation topper Parasite Eve? Ze heeft tot twee keer toe de wereld van een verschrikkelijk virus gered en haar haar zat niet één keer in de war. Dat verdient een plek in onze top 10.

7 Joanna Dark (Perfect Dark) - Ik was meer fan van de game dan van Joanna maar ik moet toegeven, ze waren allebei geweldig. Het wordt echt eens tijd voor die Perfect Dark 2. Misschien deze E3?





6 Rynn (Drakan) - Deze actie adventure met draken was niet zo interessant als Rynn, de hoofdpersoon in de twee-delige serie. Ze lijkt misschien een beetje te veel op Lara Croft, maar ja, dat krijg je.

5 Tina (DOA 2) - Tina uit Dead or Alive 2 is de tegenhanger van Nina Williams uit Tekken en de een na mooiste DOA babe. Ze heeft de eer gehad om ooit op de Cover van de Power Unlimited te liggen. Het was de enige liggende cover die we ooit gehad hebben.




Gun Valkyrie


Silent Hill 3


Sin

is een goed voorbeeld van een spel dat het volledig van zijn 18+ karakter moet hebben. Er blijven altijd mensen die hier intrappen maar de game heeft gelukkig heel slecht verkocht want laten we eerlijk zijn, het was toch ook een kutspel?

> "EN LATEN WE EERLIJK ZIJN, TIETEN HEBBEN BIJNA ALTIJD EEN TOEGEVOEGDE WAARDE."

TOMB RAIDER

Waarom zou je veel geld uitgeven aan dat soort crap terwijl er een overvloed aan gratis porno op internet te vinden is? Nee, het succes van tieten en videogames zit 'm in de toegevoegde waarde en laten we eerlijk zijn, tieten hebben bijna altijd een toegevoegde waarde.
Neem nou Lara Croft, de koningin onder de game-characters. De eerste Tomb Raider was een ongekend succes. Was dat omdat Lara Croft een bovengemiddelde borstomvang had? Nee, dat was het zeker niet alleen. De game was gewoon goed. Zoiets bestond nog niet en daarnaast was Lara als character ook goed uitgewerkt. Je wist wie ze was, waar ze vandaan kwam en waarom ze al die avonturen beleefde. Ze had iets mysterieus en ze schoot altijd met twee guns en dat is sowieso cool. Maar we hadden toen ook nog weinig vrouwen in videogames gezien.
Misschien was Core Design wel de eerste developer die het goed deed. In ieder geval kun je je afvragen of de volgende Tomb Raider games ook zo goed verkocht hadden als de hoofdrolspeler een man was geweest. Ik denk van niet.
In ieder geval was de Tomb Raider game iets bijzonders. Het liet de gamesindustrie zien dat er een boel gamers zitten te wachten op characters die wat meer te bieden hebben dan alleen een boel spierballen en grote guns. We willen tieten zien! ◄

SKATE EN SEX



Volgens mij was Stroker op de Commodore 64 mijn eerste ervaring met sex in games. Nou ja, sex...games... 't was niets meer dan een giga pik op het beeldscherm en als je de joystick op de goede manier op en neer liet gaan, kon je 'm een shitload aan witte sprites laten spuiten.
We zijn nu inmiddels twintig jaar verder en het niveau van sex in games is dat van Stroker nauwelijks ontstegen. Da's maar goed ook. Wat moet je vriendin wel niet denken als ze je kamer binnenkomt en ze ziet je een erotisch getinte action adventure spelen met een boner. Ja, denk daar maar eens goed over na!


Outlaw Volleybabes

JAN EN SEX



Sex in games in de 21e eeuw is eigenlijk totaal niet meer relevant. Vroeger was er veel minder sex op TV, kon je minder makkelijk porno downloaden via het internet en dus was een spelletje dat knipoogde naar sex best wel interessant.
Ik kan me nog herinneren dat ik in de eerste Leisure Suit Larry vijf vragen moest beantwoorden om aan te tonen dat ik 18 jaar was. Anders kon je het spel waarin je vrouwen moest versieren niet spelen. Na de vragen goed beantwoord te hebben, deed ik een rondedans van plezier. I was in!
Iedere keer als een pixel-achtig lowres plaatje van een rondborstige dame in beeld kwam, steeg mijn kookpunt. Ja, in 1987 was dat heel wat. Echte keiharde, zwetende seks in games kan gewoon niet of het komt bij de adultcorner tussen de porno dvd's te staan. Games die het wél proberen slaan de plank volkomen mis. Lula 3D spelletjes zijn een soort Penthouse Comix in spelvorm waar je getrakteerd wordt op getekende tieten en flauwe grappen. Nou, sorry...daar word ik 17 jaar na Larry echt niet meer opgewonden van.
Sommige spelletjesmakers denken dan weer dat een heet spelkarakter gegarandeerd staat voor goede verkopen. Inderdaad Lara Croft met haar Cup DD was in het begin erg leuk maar Tomb Raider 1 & 2 waren tegelijkertijd ook baanbrekende spellen. Ook Lara heeft inmiddels haar glans een beetje verloren en dat heeft alles te maken met gameplay (en het gebrek daaraan) en niet met het feit of Lara er lekker uitziet of niet.
Ik denk dat sex in games vandaag de dag alleen werkt als het met een hele dikke knipoog gedaan wordt, zoals in Larry, anders komt het geforceerd over. Of je moet een gekke Japanner zijn die een samuraizwaard in zijn broek krijgt van Dead Or Alive Xtreme Volleyball.

4 Reiko (Ridge Racer) - Namco had van Reiko eigenlijk een icoon willen maken maar jammer genoeg ging het een beetje bergafwaarts met de Ridge Racer-serie. Dat lag overigens niet aan de sexy Reiko.



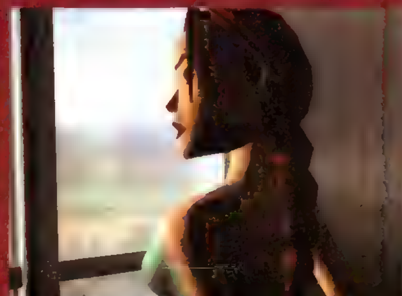
3 Lisa (DOAX) - De dames van Dead or Alive Extreme Volleybal hebben hun uiterste best gedaan om zo goed mogelijk voor de dag te komen. Lisa is de mooiste van het spel.





2 Kasumi (DOA 2) - Dead or Alive wist de lat qua bouncende tieten toch een metertje hoger te leggen. Daarvoor ontwierpen ze in de eerste plaats Kasumi.

1 Lara Croft (Tom Raider) - De moeder van alle vrouwelijke gamecharacters. Er zijn discussies gevoerd of het wel of niet vrouwonvriendelijk was en of haar borsten nu wel of niet onnatuurlijk groot waren. Lekker belangrijk. Lara Croft is en blijft de bomb.



SCORE **77** | GRAPHICS **8** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **7**



Een iets minder lastig trick-systeem en iets meer interessante modes hadden deze game een topper gemaakt. En met zo ziekelijk veel reclameborden mag de prijs van de game best omlaag!

DOWNHILL DOMINATION

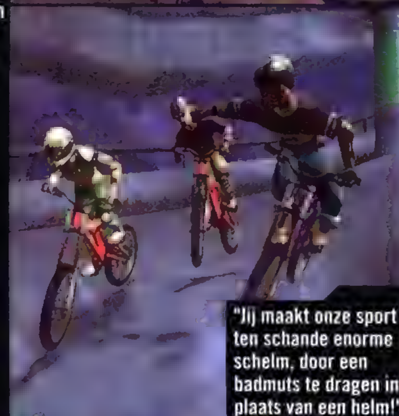




Later zijn artsen nog uren met haar bezig geweest om er weer twee aparte sneetjes van te maken.



"Stom, ik dacht 't vorige rondje al wat stinkt het toch daar in dat gat. Het was natuurlijk een beerput."



"Jij maakt onze sport ten schande enorme schelm, door een badmuts te dragen in plaats van een helm!"



Ik zou bijna zeggen, een beetje over the top.

In de VS was men vorig jaar bijzonder enthousiast over Downhill Domination. Ik ben erg benieuwd of wij met onze Limburgse heuveltjes ook warm zullen lopen voor deze mountainbike-game.

Met veertien beschikbare characters (acht unlockable), een kleine dertig trajecten, zo'n twaalf up te graden bikes, een shitload aan extra's en meer dan dertig tricks, heeft deze SSX op wieltjes aardig wat in huis. Niet dat ik het met een andere mountainbiking-game vergelijken kan; die is er namelijk niet op de PS2.

Het is nog een aardig debuut geworden ook. Qua modes zijn Career en Arcade gewoon leuk, waarbij het dan wel jammer is dat bijna alle andere (o.a. Freestyle en Time Trial) eigenlijk niet meer dan veredelde onderdelen uit de eerstgenoemde modes zijn.

Gelukkig herbergt de multiplayer voldoende opties voor een wat langere levensduur. Met z'n vieren spelen blijft immers iets waar je altijd weer naar kunt teruggrijpen, mits het allemaal goed is uitgewerkt en dat is hier het geval.

HARD

Het aantal interessante modes is weliswaar niet al te groot maar de onderdelen waar ik m'n tijd mee doorbracht, gaven me wel een flinke adrenalinestoot. Tering, wat gaat dat hard!

Tijdens de supergevarieerde trajecten (van kort met veel schansen en heuvels tot heel lang met veel slingerende paden bezaaid met boomstronken) heb je echt geen moment dat je denkt van 'zo, en nu haal ik even een paar seconden mijn duimen van m'n stickies af'. Het gaat namelijk zo gemeen hard dat je meer dan eens te pletter slaat tegen een boom, rotswand of flatgebouw. Knap is dat de framerate ondanks die enorme snelheden op het scherm lekker op de been blijft.

COMBAT

Uiteraard komt er meer bij kijken dan snelheid alleen. Zo spelen de trick en combatsystemen een belangrijke rol. Maak in de lucht zoveel mogelijk uitgebreide tricks en raak op de grond zoveel mogelijk tegenstanders met je vuisten, voeten, wielen en zelfs staven en flesjes. In het begin van de race kun je alleen je vuist in iemands gezicht planten maar naarmate je anderen meer raakt, worden je combat-skills beter.

Gele items die her en der over het traject verspreid liggen, geven je een boost en verder zijn er groene items om je sprint-meter weer op te laden en rode items voor tijdelijke rocketboost.

> "HET IS REGELMATIG TE KLOTE VOOR WOORDEN OM EEN GOED GETIMEDE COMBO TE MAKEN."

Voor al je tricks, klappen, hoge noteringen en paarse items krijg je aan het eind van de rit geld om je fiets te upgraden of extra's te unlocken.

ONNATUURLIJK

Nu is het probleem met die tricks dat het regelmatig te klote voor woorden is om een goed getimede combo te maken. De volgorde van in te drukken knoppen is soms zo onnatuurlijk als de pest!

Wil je een beetje punten scoren (om sponsors mee binnen te halen; klinkt interessanter dan het is uitgewerkt) dan zul je zo nu en dan de gekste vingerbewegingen moeten maken om niet head first ter aarde te storten.

Voor mij was de pret hierdoor na een tijdje wel een beetje bedorven, ook al oogt de game nog zo vet, is de A.I. van de tegenstanders bovengemiddeld en de sensatie van snelheid zo nu en dan hemels.

Er zijn vandaag de dag genoeg games die aantonen dat trick-systems niet zó moeilijk uitvoerbaar hoeven te zijn. Degenen die hier wel mee kunnen leven, gaan zeker een hele goeie hebben aan Downhill Domination. Alleen niet aan mijn kop komen zeiken wanneer je chronische spierverstijving in je klauwen krijgt. ◀

FULL-SCREENSHOT



INCOG INC. • SCEA • CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.CO.UK/DOWNHILLDOMINATION GENRE: EXTREME SPORTS • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8 | 77

Mafia op PS2 is een geslaagde poort die druipt van de sfeer en als verhalende race-action game prima mee kan komen.

MAFIA







Mafia op PC was een fraaie, verhalende game die refereerde aan alle grote maffia-films van de afgelopen dertig jaar. Is de PS2-versie wederom "an offer you can't refuse"?

In de broeierige maand augustus van 2002 kwam het Maffia-epos van Illusion Softworks uit. Toen was er al sprake van dat de game ook naar de consoles zou komen, al leek me dat geen goed idee. Vooral over de PS2-versie had ik zo mijn twijfels. De PS2-poort van Max Payne (1) stond me nog helder voor de geest en dat was een drama.
Ik was dan ook opgelucht toen ik merkte dat de in eerste instantie extreem lange laadtijden uit de bèta-versies tot het verleden behoorden en het spel soepel opstart en de levels vlot inlaadt; een wereld van verschil.

BEPERKINGEN

Toch ontkomt deze PS2-poort niet aan de beperkingen van de PS2 (of aan de beperkingen van de ontwikkelaar om de architectuur van de spelcomputer volledig te doorgronden) want het spel levert weldegelijk in, ten opzichte van de PC-versie. Zo moet het spel laden als je halverwege de stad bent. Waar op de PC de missies (en de delen van de stad die daar bij hoorden) ineens werden ingeladen, is het op de PS2 in stukken gehakt. Het is geen ramp, maar toch. Ook is er pop-up en valt het me op dat Heaven City een tikkeltje minder druk bevolkt is met voetgangers en auto's, maar ook dat is niet onoverkomelijk.

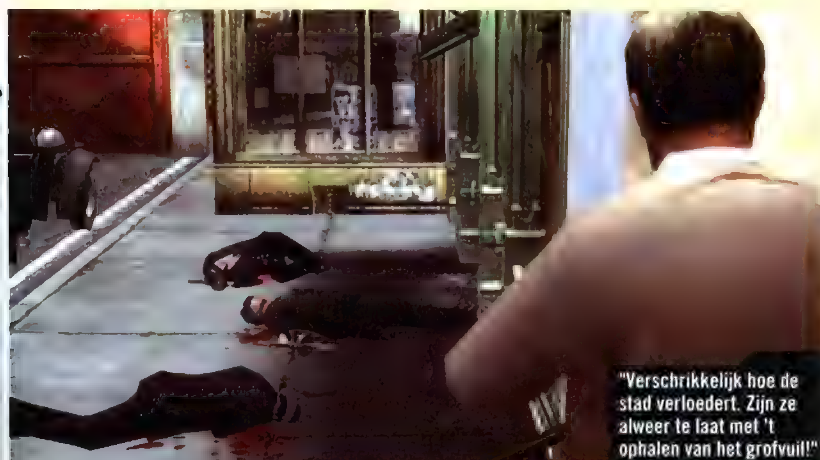
TRAGISCH

Belangrijker is dat de redelijk lineaire missies goed aan elkaar geregen worden en dat de zeer fraaie ingame tussenfilmpjes het verhaal knap ontvouwen.
Het spel druipt van de maffia sfeer; van de realistisch reagerende oldtimers tot de vroege jazzy muziek.
Je avonturen als Tommy, die zich langzaam omhoog werkt in de Salieri familie, zijn afwisselend en verplichte kost voor fans van Goodfellas en andere van maffiosi rolprenten.
De accenten van de karakters, de settings, de conflicten met de Morello familie, het uitmoorden van je tegenstanders en het uiteindelijk afstand nemen van diezelfde Salieri familie, heeft iets dramatisch, iets tragisch. Een soortgelijke ervaring die je krijgt bij het kijken naar The Godfather-cyclus. Het begint heel stoer en cool maar het geweld neemt de overhand en sleurt je uiteindelijk (bijna?) de afgrond in.

TUF-TUF

"De auto's gaan zo vreselijk traag", aldus Ed toen ik deze game op de redactie speelde. De auto's uit de eerste missies, ja. Vergeet niet dat je hier met oldtimers aan de gang bent en niet met hypermoderne bolides uit Need For Speed of GT 4. Het racen is bovendien stukken minder arcade dan in GTA. Je loopt schade op, je moet shortcuts uit je kop leren, en de eenvoudige tuf-tuf wagentjes rijden nu eenmaal slomer dan de (duurdere) bolides die je onder je reet hebt, als je later opklimt in de familie. Dan merk je meteen het verschil.
Mafia is dus een game vol details, die je in eerste instantie niet direct opmerkt. De graphics leveren flink wat in, maar qua verhaal en gameplay is Mafia nog altijd indrukwekkend. ◀

> "QUA VERHAAL EN GAMEPLAY IS MAFIA NOG ALTIJD INDRUKWEKKEND."



FULL-SCREENSHOT


ILLUSION SOFTWORKS • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • HTTP://CONSOLE.MAFIA-GAME.COM
GENRE: ACTION-DRIVING • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

WARM EN BROEIERIG, MET HIER EN DAAR EEN KOGELREGEN

VERKRIJGBAAR VANAF EIND MAART

Challenge Everything

HITTE, LUCHTVOCHTIGHEID EN EEN HALF MILJOEN VIETCONG STAAN TUSSEN JOU EN DE OVERWINNING IN. BIKKEL DOOR JUNGLES, RIVIEREN EN OVER STRANDEN, VAN DE HO CHI MINH-ROUTE TOT DE STRATEN VAN HUE. BESTUUR F-4 PHANTOMS, PBR-RIVIERBOTEN EN M551-TANKS EN PAS OP VOOR DE RUSSISCHE T-54 TANKS, MIG-21'S EN MI-8 HELIKOPTERS VAN HET NOORD-VIETNAMESE LEGER.

WELCOME TO THE JUNGLE.

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 8 SCORE 75

Arc: Twilight Of The Spirits is een beetje als het tweede deel van Golden Sun. Veel esoterisch gekwebbel maar de battles zijn meer dan oké!





"U bent gearresteerd wegens het illegaal verzamelen van peterseliestruikjes."



"En ik had 'm precies in elkaar gezet zoals in het Ikea-boekje stond!"

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

Typisch Japanse RPG's komen zelden in Europa uit. Een prettige uitzondering op die regel is Arc: Twilight Of The Spirits. Een concurrent voor FF X-2?

Om maar meteen met de spreekwoordelijke deur in huis te vallen en de vraag uit de intro te beantwoorden; Arc kan de concurrentie met FF X-2 niet aan. De 'production values', zoals dat zo mooi heet, zijn een stuk lager en dat is onder andere te merken aan de sound en de graphics. De graphics zijn op zich prima en weten een fraaie fantasievolle wereld te scheppen met overtuigende karakters, maar het is allemaal net even minder dan de gelikte helden en boeven uit bijvoorbeeld FF X. De hoeveelheid muziek is te verwaarlozen en de gesprekken komen grotendeels in schermteksten en dat wordt nogal eens langdradig en saai. Toch blijkt het spel, ondanks een sloom begin, goed op eigen benen te kunnen staan en wordt 't al snel amusant en uitdagend. Ook de manier waarop het verhaal zich ontrafelt, is frisser dan je in eerste instantie geneigd bent te denken.

BROERTJES

Het verhaal draait om twee broers die bij hun geboorte gescheiden zijn. Eerst speel je een stukje met Kharg; een voormalig prins waar het hele dorp tegenop kijkt en waar grote dingen van worden verwacht. Na een tijdje switcht het verhaal naar Darc, half Deimos, half mens en daarom gediscrimineerd door de Deimos als halfling. Darc leeft in slavernij maar bevrijdt zichzelf en groeit zelfs uit tot leider van de Deimos.
Voorts is er nog een geheimzinnig geboorteteken dat beide broers op hun arm hebben en ze blijken over magische krachten te beschikken. Het verhaal switcht steeds tussen Kharg en Darc en uiteindelijk komen beide verhalen samen. Dit is een leuke constructie en het geheel blijft hierdoor boeien.

"ALLEMAAL BEKENDE RPG-STUFF MAAR HET IS GOED UITGEWERKT EN DE BATTLES LEVEREN UREN EN UREN VERMAAK OP."

BATTLES

De battles vormen de spil van de game en zijn erg leuk; vooral voor gamers die de traditionele turn-based battles niet echt zien zitten. Weliswaar moet je nog steeds om en om zetten doen maar je kunt je karakter vrij bewegen binnen zijn of haar bewegingsgebied. Dat betekent meer vrijheid dan enkel naar voren, achteren, onder en boven.
Je kunt een vijand vanuit iedere positie aanvallen, dus bijvoorbeeld schuin van achteren voor meer schade en idem dito bonussen. Dat levert meer tactiek op dan bij het veel dwingendere grid-system dat meestal in dergelijke RPG's opduikt. Uiteraard verdien je ervaring, nieuwe moves en magie en kun je jezelf helen met geneeskrachtige bladeren en drankjes. Tijdens het battelen laten vijanden soms items vallen die je kunt oppakken, al gaat dit ten koste van een beurt en bij verschillende winkels kun je items kopen waarmee je wapens upgrade.
Allemaal bekende RPG-stuff maar het is goed uitgewerkt en de battles leveren uren en uren vermaak op, zeker omdat Kharg en Darc zo verschillend spelen.
Twilight Of The Spirits is in zijn soort dus gewoon een hele puike game. ◄



"Hou 'm dan in ieder geval vast als je toch staat te wildplassen!"

ARC - DE SERIE

Arc The Lad is een langlopende RPG-serie die in Japan al jaren een trouwe schare fans heeft. De eerste Arc The Lad verscheen in 1995 voor de PSX en daarna volgde nog Arc The Lad II, Arc The Lad III en Arc The Lad Monster Tournament. Hier zijn de games nooit uitgebracht, maar in Amerika verscheen in 2002 de Arc The Lad Collection, waarin alle vier delen werden samengevoegd. Twilight Of The Spirits is dus de eerste game uit de serie die we hier kunnen spelen.

CATTLE CALL • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 06-52476465 • WWW.PLAYSTATION.NL
GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 65 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 5

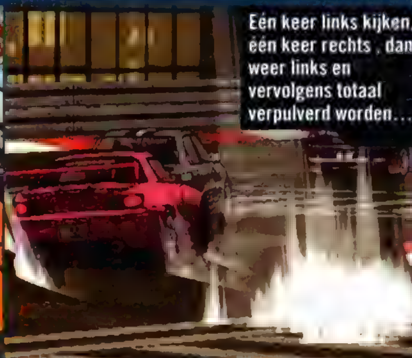
Wellicht dat de Xbox Live-optie iets teweeg kan brengen bij bezitters van deze console; al het andere in de game is namelijk nog net zo middelmatig als op de PS2 het geval was.



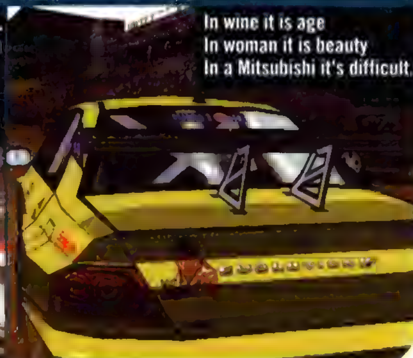
AUTO MODELLISTA



Hé, is bij het overspuiten die magere pitspoes op de motorkap blijven liggen?



Eén keer links kijken, één keer rechts, dan weer links en vervolgens totaal verpulverd worden...



In wine it is age
In woman it is beauty
In a Mitsubishi it's difficult.

Deze cel-shaded arcade racer kende, een jaar geleden, nogal wat tekortkomingen op de PS2. Eens zien of Capcom er in geslaagd is om deze in de Xbox-versie weg te poetsen.

Velen hebben zich ten tijde van Auto Modellista's release op de PS2 afgevraagd wat Capcom in hemelsnaam bezielde om een racer te maken waarin gebruik werd gemaakt van cel-shaded graphics.
Wel, het resultaat op het grafische vlak was zeker niet onverdienstelijk maar wat ik me nog van die versie kon herinneren, was dat de controls absoluut niet oké waren. Zelden deden de auto's wat ik wilde (en nee, dat lag echt niet aan mijn driving skills), vooral tijdens het bochtenwerk. Jankende banden, totaal onnodige spins; ofwel shit die je zeker in een arcade racer helemaal niet wilt aantreffen.

> "HIER HAD NA EEN JAAR VEEL MEER UITGEHAALD KUNNEN, HERSTEL, MÓETEN WORDEN."

Toch had de game ook goede punten, zoals de grote hoeveelheid echt bestaande auto's en de vele mogelijkheden om die bakken te customizen en te finetunen. Kortom; een aardige maar, buiten de graphics, niet al te bijzondere game.

POORT

Op de Xbox is het allemaal niet veel anders. Je vindt hier een groot aantal Amerikaanse en Japanse wagens en een stuk of acht trajecten (die tevens omgedraaid en gespiegeld gereden dienen te worden). Niet veel anders dan op de PS2 het geval was.

Ook Garage Life (soort Career), singleplayer en multiplayer zijn weer aanwezig. Het lijkt me dan ook gewoon een gepoorte game, met het enige verschil dat ie er net iets gelikter uitziet als op Sony's console. Waar mijn aandacht vooral naar uitging, was of Capcom in het afgelopen jaar nog aandacht heeft besteed aan de besturing en physics van de auto's. Nou, mooi niet dus. Althans, ik merkte geen reet verschil ten opzichte van de PS2-versie en dus zit ik ook nu weer vaker met krijsende bandjes opgescheept dan me lief is. Ik kreeg regelmatig het gevoel dat ik geen volledige controle over mijn wagens had en dat kan toch echt niet de bedoeling zijn. En ook hoorde ik zo nu en dan dat ik over een hobbelig stukje weg reed, terwijl m'n auto weigerde mee te veren.
Jaja, ik weet dat dit een arcade racer is maar als je zoveel kunt finetunen aan een bak, dan mag je dat toch ook wel een beetje terugzien in z'n physics, toch?

EYE-CANDY

Toch ben ik wel down met bijvoorbeeld de nabootsing van snelheid en andere grafische gimmicks die Capcom in de game verwerkt heeft. Wat wel jammer is, is dat het hele cel-shaded gebeuren met name in de nachtelijke races een beetje in het water valt. De races die overdag verreden worden zijn daarentegen heuse eye-candy.
Deze Xbox-versie lijkt over de gehele lengte wat soepeler te lopen dan op de PS2 (die zo nu en dan wat vertraagde) al mis ik af en toe nog steeds wat animaties na botsingen met andere auto's of vangrails.
Nee, echt blij ben ik niet geworden van Auto Modellista op de Xbox. Hier had na een jaar veel meer uitgehaald kunnen, herstel, móeten worden. Laat het dan alsjeblieft Xbox-Live zijn dat deze game boven de middelmaat uit doet stijgen. Anders zie ik het, zeker gezien de concurrentie op deze console, somber in voor Capcom.

FULL-SCREENSHOT





ONLINE

Helaas kon ik het met de versie die ik tot mijn beschikking had, nog niet online opnemen tegen andere spelers. Juist deze optie, die overigens ook een chat-functie met zich meebrengt, kan het verschil maken tussen middelmaat en heel aardig, vandaar dat we hier volgende maand (wanneer we deze mode wel uitvoerig getest hebben) in de Online-rubriek zeker op terugkomen.

CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.CAPCOM.COM
GENRE: ARCADE RACER • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: 19 MAART 2004

PRINCE OF PERSIA — XBOX / NGC / PC / PS2

SCORE 94 — GRAPHICS 9 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 10 — JAN

XBOX / NGC / PC / PS2 — BEYOND GOOD AND EVIL

GRAPHICS 9 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 9 — SCORE 90

De Xbox en NGC-versies van zowel POP als BG&E doen niet onder voor hun PS2 en PC-tegenhangers. Topgames dus



We hebben er vele mailtjes over gehad. Waarom waren de twee topgames van Ubi Soft: Prince of Persia en Beyond Good & Evil alleen op de PS2 en PC te krijgen?
Nou dat zit zo; games van EA, Atari en Ubi Soft zijn veelal verkrijgbaar op alle consoles, maar als Sony wil je (zeker rond december als het grote geld verdiend wordt) 't liefst games hebben die alleen op jouw spelcomputer speelbaar zijn. Dus trek je de knip en zo belandden Prince of Persia en Beyond Good and Evil (voor Europa) exclusief in handen van Sony.

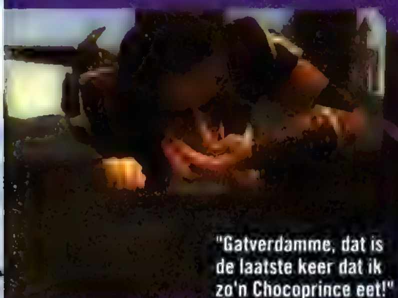


Eindelijk op GameCube & Xbox

PRINCE OF PERSIA EN BEYOND GOOD & EVIL

DE PRINS

Moet je als Xbox of NGC-gamer nu boos zijn op Sony? Nee, dit is gewoon de harde realiteit. De concurrentiestrijd in de gamesbiz is moordend. Ubi Soft wil centen verdienen en ging in op het for sure goede aanbod van Sony. Dat is zaken doen.
Balen mag je wel. Jullie hebben POP en BG&E nog niet kunnen spelen. Aan de andere kant, jullie games zien er net even mooier uit en de NGC-versie heeft bij POP zelfs de connectivity mogelijkheid met de GBA.
Inhoudelijk is Prince Of Persia: The Sands Of Time natuurlijk precies hetzelfde en zowel op Xbox als op de Cube zul je met de atletische prins mogen klimmen en klauteren in een reusachtig kasteel vol boobytraps en dodelijke vijanden. En ook nu kun je de tijd weer terugspoelen als je in een afgrond lazert.



"Gatverdamme, dat is de laatste keer dat ik zo'n Chocoprince eet!"

BONUS

De connectivity tussen GBA en Cube zorgt voor een leuke bonus maar dan moet je wel beide versie hebben (dus ook de GBA-cartridge). In dat geval kun je met behulp van bepaalde schakelaars, drie extra bonuslevels vrijspelen in de Cube-versie en vice versa. Dat is toch leuke extra gameplay.
Omdat de games voor de rest niet verschillen met de PS2-versie konden we niet anders dan hetzelfde cijfer geven, want het blijft een briljan spel dat helaas in Europa matig verkocht. In Nederland daarentegen heeft de game het wel goed gedaan. Xbox en GameCube-bezitters moeten deze coole game dan ook zeker checken. ◄

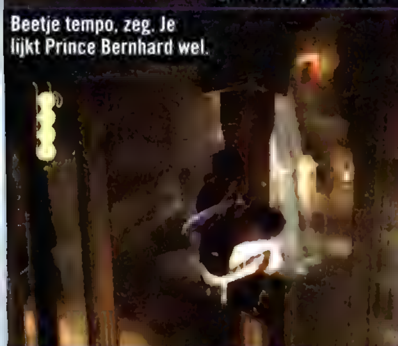
JADE & PEY'J

Ongelofelijk hoe eigenwijs en stompzinnig sommige gamers zijn. Hebben we hier niet heel duidelijk gezegd dat Jade en Pey'j sympathieke helden waren in een platform-foto's schieten-action-adventure-stealth game? Nou?
Inderdaad, BG&E smolt verschillende genres en spelelementen perfect samen en kon bogen op een unieke grafische vibe en een overtuigende heldin die je al snel in je hart sloot. Helaas liet de massa de game liggen en is een sequel verder dan ooit. Allemaal lekker Terminator & MOH: Rising Sun gekocht, zeker? Grom.

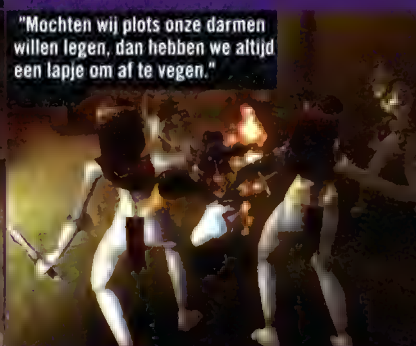
ZUURPRUIMEN

GameCube en Xbox-bezitters maken hopelijk niet dezelfde fout want BG&E blijft een geweldig spel dat zeker de eigenzinnige Cube-gamer zal kunnen waarderen.
Qua sfeer en uiterlijk doet Beyond Good & Evil denken aan Kingdom Hearts en aan de laatste Zelda. Scoor die game nou en als je hem niet leuk vindt, kun je bij ons je geld terug vragen. We zouden de Xbox en de GameCube-versies ook gewoon hetzelfde cijfer moeten geven, maar om de game een hart onder de riem te steken geven we 1/10 hoger. Het oorspronkelijke cijfer was ooit zelfs een 91 maar vanwege een paar zuurpruimen op de redactievergadering werd ie downgetuned naar 89. Kunnen we bij deze alsnog onze gram halen... ◄

"Mmmmm; zeker een abonnement bij UPC."



Beetje tempo, zeg. Je lijkt Prince Bernhard wel.



"Mochten wij plots onze darmen willen legen, dan hebben we altijd een lapje om af te vegen."



Als mijn vrouw zo kijkt, sleep ik mijn dekbedje vast naar de logeerkamer.

OUT NOW • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM

26 FEBRUARI 2004 • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM

XBOX / PC

VERWACHT: 5 MAART 2004 • ION STORM • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOSINTERACTIVE.CO.UK/GSS/DXIW

SCORE 84 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | JAN

DEUS EX : INVISIBLE WAR



"Kan ik er wat aan doen dat die gast van Nutricia die chocomel-automaat nog steeds niet heeft bijgevuld!"



"Zag jij dat? Hij las een spreuk uit dat boek en verdween in 't niets! Of zou het iets te maken hebben met die Lord of The Ringtone uit z'n mobieltje?"

Naast de PC is Ion Storm's sciencefiction RPG nu ook op de Xbox te spelen. Welkom in de wereld van complotten en samenzweringen....

Nadat in Amerika de nieuwe Deus Ex: Invisible War uitkwam, begon een groepje fanatieke PC-gamers te klagen dat Ion Storm's tweede deel te console-achtig was. Daarmee bedoelde men 'oppervlakkiger' en 'rechtlijniger'.

FLAUWEKUL

Nu ik IW uitgebreid op de Xbox en PC heb gespeeld, kan ik zeggen dat dit flauwekul is.
Ja, het originele concept is wat gesimplificeerd en ja, sommige elementen uit het origineel zijn verdwenen, maar nog altijd is IW een diepe game met veel keuzemogelijkheden wat betreft speelstijlen. Iets dat je in weinig andere games ziet.

FACTIES

Mede verantwoordelijk voor de diepgang, is de rol van de verschillende facties; iets waar jij als cyborg geheimagent, gedurende de hele game middenin staat.
Sleutelwoord is twijfel, omdat je niet weet wie te vertrouwen is. De traditionele termen goed en kwaad gaan hier niet meer op, en dat gegeven is heel knap uitgewerkt

RAAR

Het enige rare aan IW (ook op PC) is het overdreven physics systeem. Je kunt alles oppakken en wegsmijten, leuk maar het voegt weinig toe aan de gameplay. Loop tegen een leren stoel en hij vliegt door de kamer alsof ie van bordkarton is. Dit lachwekkende detail begrijp ik gewoonweg niet.

SOEPELTJES

Invisible Wars is voor de Xbox een uniek type game en je voelt gewoon dat het spel ontworpen is met Microsoft's console in het achterhoofd.
De interface is overzichtelijker dan in het eerste deel en veel gebruiksvriendelijker dan de hokjes en menuutjes van weleer.
Ook de bediening gaat soepeltjes en ik miste mijn muis en toetsenbord eigenlijk helemaal niet.
De PC-versie kan er, mits je een oersterke processor hebt, mooier uitzien maar de gameplay blijft hetzelfde. En voor Xbox-gamers die voor gemak gaan en geen gezeur met grafische instellingen willen, is deze versie een uitkomst. Je pakt het binnen een paar minuten op.

VERFRISSENDE VRIJHEID

Qua gevoel en structuur heeft IW nog de meeste raakvlakken met Star Wars: KOTOR. Ook hier zul je dat gevoel van (keuze)vrijheid als verfrissend ervaren. Daarbij neem je de soms wat vreemde A.I. op de koop toe. Want ook als je de verschillende paden en speelwijzen niet direct zo belangrijk vindt, is de game puur als grimmig sciencefiction avontuur eveneens dubbel en dwars geslaagd. ◀

GAMECUBE

SCORE 50 | GRAPHICS 5 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | JURJEN

GOTCHA FORCE



"Ja, m'n moeder's broer is mijn vader en ze heeft gewoon doorgezopen en gepaft tijdens haar zwangerschap. Kun je het zien?!"

"Bij deze staat u onder arrest voor het moedwillig doorscheuren van twee bierviltjes in café De Dorstige Ezel!"

Een jochie met bambi-ogen, puntig piekhaar en een hip rugtasje ziet een meteoriet neerstorten in een bosje achter z'n huis. Het blijkt een zakrobot te zijn van de planeet Mega-Borg, en de twee worden dikke vrienden.

We hebben hier weer eens met iets te maken dat we 'typisch Japans' zouden kunnen noemen. Op zich niets mis mee maar Gotcha Force is een dusdanig samenraapsel van cliché's uit de wereld van Pokémon en Dragon Ball Z dat je zelfs al met een lichte afkeer van dergelijke zaken, niet veel verder wilt gaan dan het titelscherm. Ik heb het als mijn nobele plicht gezien een eindje dieper te graven.

ZAKFORMAAT

Je 'bent' in dit spel dus dat jochie die een zakrobot vond. Deze en andere zakrobots (tijdens het spelen loopt hun aantal snel op) kun je tegen robots van andere jongetjes en meisjes laten vechten, of tegen de werkelijk vijandige robots van de zogenaamde Death Force. Deze kwaadaardige kracht heeft namelijk de planeet Mega-Borg opgeblazen en als je er niets tegen doet, is onze mooie aarde eenzelfde lot beschoren. Dat willen we niet, natuurlijk.

MECH-SPEL

Ook al ben je in dit spel een jochie die commando's geeft aan zakrobots, tijdens het spelen merk je hier weinig van. Je bestuurt gewoon een robot, die je met beperkte middelen kan laten schieten en beuken tegen vijandige robots. Het voelt een beetje als een mech-spel; dat je robot van zakformaat is merk je niet echt.
Het moet waarschijnlijk blijken uit het reuzenformaat van de speeltuintjes en slaapkamers waarin de gevechten zich afspelen. Ach ja, nu je het zegt.

MONOTOON

De omvangrijkheid enerzijds en de strategische aspecten anderzijds redden dit spel van een onvoldoende. Er zijn namelijk ongelooflijk veel missies te overwinnen en voor elke robot die je de strijd instuurt moet je een bepaalde prijs betalen. Hierdoor is het zaak je teams weloverwogen samen te stellen, en vaak ben je ook echt blij als je een nieuwe robot aan je assortiment toe mag voegen. Ah, denk je dan, een grote rampestamper die ook nog kan genezen, zo eentje had ik nu net nodig!

ZENUWACHTIG

Toch, verder houdt het niet echt over allemaal. Van een Capcom-spel had ik speltechnisch wat meer verwacht, de free roaming 3D-battles uit hun eigen Power Stone voelden in ieder geval een stuk krachtiger en vanwaar die zenuwachtige cameravoering?
Daarbij zijn de graphics zo monotoon dat de game prima op een N64 had kunnen draaien en bestaat de audio uit weinig meer dan gezapige synthesizermuziekjes en plichtmatig ingesproken Amerikaanse voice-overs.
Ach, weet je wat? Dan toch maar een onvoldoende! ◀

PC

BORIS | GRAPHICS 8 | REPLAY 1 | GAMEPLAY 5 | 51 SCORE

LOCK ON

Fans van Flanker 2.0 hebben 'm misschien al in de winkel zien liggen: Lock On, het langverwachte vervolg dat ons eigenlijk al afgelopen zomer beloofd was.
Laten we de cockpit eens openmaken.

Lock On kent een aantal prachtig ontworpen vliegtuigen.
Naast de F-15C, Su-27, Su-25, Su-33 en een aantal versies van de MiG-29, kun je nu ook eindelijk vliegen in een A-10 Warthog; het vliegtuig dat in de golfoorlog laag over de Iraakse woestijn vloog om af te rekenen met tanks, artillerie en Scud-launchers.

PERFECT

Zoals ik al zei, zijn de vliegtuigen echt schitterend ontworpen. De cockpits zien er zo goed als perfect uit en het is gewoon een genot om je favoriete vliegtuig te bestuderen voordat je er mee gaat opstijgen.
Daar beginnen echter de problemen met Lock On. Het spel loopt namelijk voor geen meter.
Er zijn wat grafische opties die je hoog of laag kunt zetten naarmate je systeem snel of juist langzaam is, maar dat is allemaal onzin.

BUGS

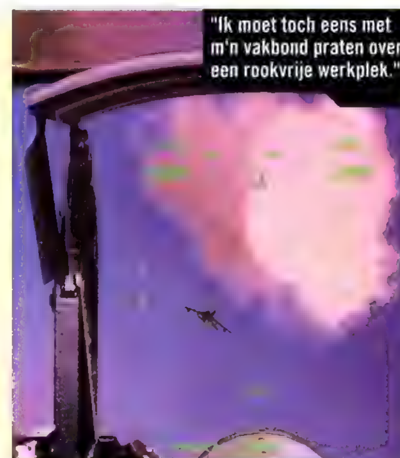
De computer waarop deze game fatsoenlijk loopt, bestaat niet!
Een korte zoektocht op internet levert al snel tientallen verhalen op van flightsimmers die speciaal voor deze game de allervetste Pentium 4 hebben gehaald die op dit ogenblik te koop is. Maar het maakt geen moer uit! Het spel ziet er dan nog steeds niet uit.
Overigens is dat pas het begin van de schier eindeloze lijst aan bugs waarmee het spel te kampen heeft.
Ik zal je de details besparen maar geloof me, het is niet fraai.

PURE FRUSTRATIE

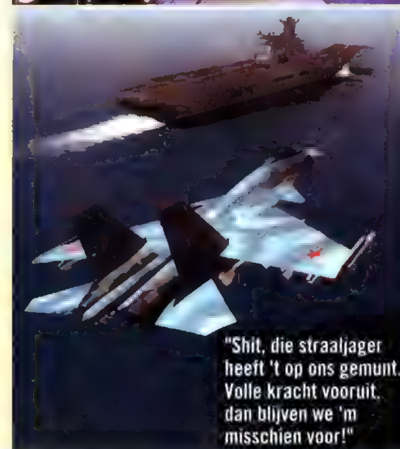
Laat ik er ook nog eens bij vertellen dat ik een week bezig ben geweest om te begrijpen waarom ik er niet in slaagde om een ander vliegtuig uit de lucht te schieten.
Ik heb diep in de nacht uit pure frustratie mijn joystick afgebroken omdat het me gewoon niet lukte om een groot, log, traag vliegtuig met mijn geavanceerde luchtdoelraketten neer te halen.
Het ging gewoon niet en nadat ik het gechekt had op internet bleek het ook echt niet te kunnen!

TE SCHANDALIG VOOR WOORDEN

Ubi Soft belooft de fout in een patch te herstellen. Dat geloof je toch niet?
De game wordt geleverd met een 136 pagina's tellende handleiding in PDF-formaat en wie dat niet genoeg is, kan voor veel geld een uitgebreide handleiding bestellen op de website van Eagle Dynamics. Dat is natuurlijk te schandalig voor woorden.
Die game moet gewoon geleverd worden met een fatsoenlijke handleiding en zonder al die bugs. Stelletje etterbakken! ◄



"Ik moet toch eens met m'n vakbond praten over een rookvrije werkplek."



"Shit, die straaljager heeft 't op ons gemunt. Volle kracht vooruit, dan blijven we 'm misschien voor!"

OUT NOW • PTERODON • ILLUSION SOFTWORKS • GATHERING • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.VIETCONG-GAME.COM — PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | 70 SCORE

VIETCONG FIST ALPHA

Fist Alpha is de add-on voor de vorig jaar verschenen first-person shooter Vietcong. Wat zeg je? Je wacht liever op Battlefield Vietnam? Tja...

Het grote probleem van deze add-on is dat ie nu pas, een klein jaar na de 'moeder-game', uitkomt want wil je een add-on succesvol in de markt zetten, dan moet je dat toch uiterlijk binnen een half jaar doen.
De gamesbiz is immers bijna zo vluchtig geworden als de muziek en de filmindustrie. Of je moet Blizzard heten en Frozen Throne uitbrengen, die add-on verkocht als een tiet.

BESCHEIDEN SUCCESJE

Maar ja, dan hebben we het wel over de absolute top. Vietcong daarentegen was slechts een bescheiden succesje. Een leuke en intense shooter die meer op realisme leunde dan de meeste games in dit genre. Geen run & gun stijl of een shooter volgens het MoH principe, nee, een serieuze tour in de vochtige en dichtbegroeide jungles van Vietnam waar achter iedere struik of boomschors een VC kon zitten.
Die stijl wordt weer knap gehandhaafd, maar ik vraag me af of gamers voor een tweede keer zin hebben in dit weliswaar spannende maar nogal traag verlopende spel. Zeker omdat Battlefield Vietnam van EA voor de deur staat.

INTENS & LOOM

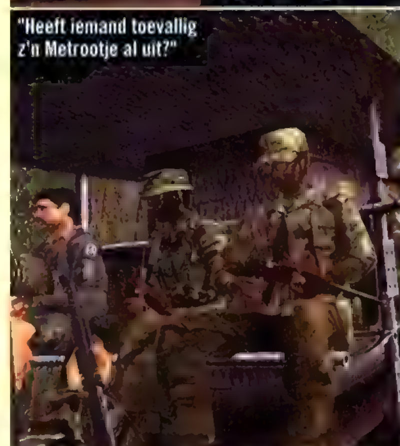
Nu is EA's online shooter natuurlijk van een hele andere orde (en biedt díe game geen singleplayer) maar BF Vietnam straalt een en al fun en adrenaline uit.
De arcade-benadering van de Vietnamoorlog is daar zo ontzettend goed uitgewerkt, dat in vergelijking Fist Alpha bijna een sim lijkt.
Als je van de eerste Vietcong hebt genoten, zul je dat nu ook weer doen maar persoonlijk vond ik het allemaal een tikkeltje minder omdat, naast de al genoemde lome 'pace' van de game, de engine erg gedateerd overkomt. We zijn dan ook bijna een jaar verder.

LOOKS

Hoewel de vegetatie knap in beeld is gebracht en het gerenderde hoge gras nog steeds ideaal is voor dekking en ambushes; kan het niet op tegen de looks van de meeste next-gen shooters.
De zeven nieuwe missies zijn desalniettemin behoorlijk intens en ook de nieuwe wapens mogen er zijn, waarbij de bajonet een speciale vermelding verdient.
De nieuwe multiplayer maps zijn vakkundig in elkaar geknutseld maar ik speel toch echt veeeeel liever BF Vietnam en denk dan ook niet dat Fist Alpha online een vuist kan maken.
Tot slot een tip voor geïnteresseerde gamers die nieuw zijn met Vietcong; de game komt ook als Purple Haze pack uit. Oftewel de originele game plus de add-on voor de prijs van één PC game. ◄



"Blijf verdomme met die bijl uit de buurt van die brugleuniiiiiiing!"



"Heeft iemand toevallig z'n Metrootje al uit?"

OUT NOW • THE ADVENTURE COMPANY • MINDSCAPE • TEL. 020-4953030 • HTTP//CYPHER.TACGAMES.COM

SCORE **20** | GRAPHICS **5** | REPLAY **2** | GAMEPLAY **2** | J.J.

CYPHER: CODE OF RUIN


"Hoort iemand me? Ik ben in een ongelofelijk kutspel beland. Haal me hier uit, snel!"


"Zo, die gaat in 't rugzakje. Wat zullen ze bij Tussen Kunst en Kitsch op kijken."

■ ***Wil je een kuttijd hebben, check dit dan uit.***

Kunnen point & click adventures nog wel in een tijd van glorieus 3D? Ik vind van wel. Als het avontuur maar spannend genoeg is om de wat passieve gameplay te doen vergeten. Natuurlijk digt niet iedereen point & click adventures, maar in de hoogtijdagen van Myst was dat ook al zo. Developer The Adventure Company bedient gewoon een kleine, selecte groep fans die, als je iets moois in elkaar knutselt, jouw product tot een kassucces kunnen maken. Immers, de productiekosten van point & click games zijn stukken lager dan van een flashy 3D shooter.

RUÏNE

Ik heb zelden een developer gezien die zo goed inschatte wat hij gepresteerd heeft. De subtitel 'Code of Ruin' is namelijk letterlijk waar. Dit is by far de meest crappy game die ik sinds jaren heb gespeeld.
Het verhaal is het enige dat nog mijn goedkeuring kon wegdragen. Je speelt agent Raven die op zoek gaat naar een satelliet die allerhande belangrijke informatieknooppunten (zoals Wall Street) bestookt met computervirussen. Deze ComSat-unit is verborgen in een oud complex in de Arabische woestijn.

BELABBERD

Nu zei ik net 'die ik gespeeld heb', maar het is meer sleuren, of stumperen, of hobbelen want de besturing en de cameravoering zijn ronduit belabberd.
Binnen no-time lag mijn net verorberde broodje kaas op mijn toetsenbord, zo schommelde die handel.
En dan de bugs. Deze code is inderdaad een ruïne. Raven verdwijnt constant in de muur en veel textures zijn niet af.

DUWEN

Dan de puzzels. Het is dat in de handleiding meteen het eerste level wordt verklapt, anders zat ik daar al vast. Je komt het verst door overal maar tegen aan te lopen of te duwen want de logica van veel opdrachten is ver te zoeken.
Sowieso zijn er maar twee dingen te doen en dat is dus tegen zaken aanduwen en iets uit je inventaris pakken en dát vervolgens ergens tegenaan duwen; that's it. Het is dus een point & push game, waardoor er ook grafisch niets te beleven valt. Damn, ik kijk nog liever naar een lege vissenkom.

SENIELE TANTE

De enige kans dat je met dit product te maken kunt krijgen, is als je het krijgt van je seniele tante want wie dit zelf koopt, leest de PU niet of heeft een steekje loszitten (het één volgt logischerwijs uit het ander). Of je moet er een of andere enorme eikel een flinke kuttijd mee willen geven maar dan is het goedkoper een drol door de brievenbus te douwen.
Ik vind het niet leuk om games af te zeiken; developers doen ook hun best, maar bij Cypher heb ik daar ernstige twijfels bij. ◄

Q2 2004 • CAMELOT SOFTWARE PLANNING • NINTENDO • TEL. 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

SCORE **65** | GRAPHICS **7** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **7** | JURJEN

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR



Dat wil ik stiekem eigenlijk ook: m'n eigen naam op m'n ballen.


Dit is volgens mij een plaatje uit het vervolg: Mario Golfoorlog.

■ ***Er is iets mis met deze Mario Golf. Als de hole verder bij je vandaan is dan je de bal kunt slaan, is het bijna onmogelijk een goed zicht te krijgen op het traject tussen de bal en het gaatje waar ie in moet.***

Voorafgaande aan elke slag kun je de camera verschuiven langs de mogelijke boog van de bal tot de plaats waar deze landt. Daarna kun je de camera alleen nog maar rechtdoor schuiven en een heel klein beetje naar links of rechts.

KLEIN

In veel situaties voldoet dat niet, want zo kom je niet altijd bij de hole. Er is weliswaar een statisch totaaloverzicht van de baan op te roepen maar hierop is alles zo klein dat het nog niet echt lekker plannen is.
Verder is er eigenlijk niets mis met dit spelletje.
Of wacht, toch wel. Die spookjes. Het ging me al snel irriteren dat al na een paar seconden wachttijd van die nare spookjes door het beeld kwamen kwetteren om me op te jagen.
Maar goed, in Mario's paddestoelenrijk kun je dat soort dingen natuurlijk verwachten.

AUTOMATISCH

Een potje golf met Mario brengt natuurlijk ook onconventionele baanobjecten als happende Bow Wows en Fast Fairways met zich mee, evenals kleurrijke graphics, eenvoudige bediening en vrolijk swingende muziekjes. Zo hoort het ook, in een spel als dit.
Beginnende spelers kunnen de computer bijna al het werk laten doen. De meest geschikte club wordt telkens automatisch geselecteerd en je spelfiguur draait zich vanzelf naar de meest logische positie.
In de gemakkelijkste stand hoef je slechts een enkele keer op de A-knop te drukken (om de krachtmeter te stoppen). De tweede keer drukken (om de nauwkeurigheid te bepalen) kan ook als automatisch worden ingesteld.
Deze halfautomatische manier van spelen brengt je een heel eind maar om de birdies en eagles werkelijk over de baan te laten vliegen, is het toch zaak je wat meer met het spel te bemoeien en zelf slagstok en richting te bepalen.

STRATEGIE

De Power Shots zorgen voor een tikje extra strategische diepgang. Net als de mogelijkheden om effect aan je bal mee te geven en de plaats van impact op de bal te bepalen. Hier zullen vooral de golfpuristen graag gebruik van maken.

HANDICAPS

Net als bij de voorganger valt er weer genoeg te beleven, in een stuk of tien spelvarianten waarvan de meeste geschikt zijn voor één tot vier spelers. Door de diverse manieren waarop je kunt spelen en de mogelijkheid om handicaps in te stellen is de game eigenlijk voor elk type speler te genieten, inclusief casual gamers die niet zo van snelle actietoestanden houden (lees: je vriendin). ◄

OUT NOW • BLACK ISLE STUDIOS • VIRGIN • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • HTTP://BGDA2.BLACKISLE.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | 74 SCORE

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Black Isle Studios heeft inmiddels zijn deuren gesloten.
Het laatste wapenfeit van de makers van de fraaie Icewind Dale-serie en de puike add-ons voor Baldur's Gate op PC, speelt duidelijk op safe.
De gameplay is gewoon meer van hetzelfde; toegankelijke, smakelijk ogende hack & slash voor een Westers console-publiek dat niet te lang wil vertoeven in menuutjes.
Deel 2 is groter en uitgebreider; geen veertig maar tachtig levels, geen drie maar vijf speelbare karakters en bovendien zijn er behoorlijk wat sidequests, manieren om zelf items en wapens te maken én karakters kunnen nu ook in Jedi-stijl met twee zwaarden tegelijk de monsters en boeven in mootjes hakken. Rune stones en edelstenen kunnen aan je wapen toegevoegd worden voor extra powers en bonussen.
Ook nu is er een two-player coöperatieve mode voor het delen van het hack & slash plezier.
Minder is de besturing van de camera; die draai je met de rechter stick maar dat gaat veel te traag.
Voor de rest valt er weinig aan te merken op deze fantasy RPG die, even voor de duidelijkheid, qua meeslependheid niet kan tippen aan KOTOR maar genoeg fun te bieden heeft. ◄



OUT NOW • MIDWAY • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.MIDWAY.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX

SKATE | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | 73 SCORE

MIDWAY ARCADE TREASURES

Door al dat getest van games in de afgelopen jaren, ben ik helaas nooit toegekomen aan het herbeleven van avonturen die in de jaren '80 op de tapes voor mijn Commodore 64 stonden. Totdat ik deze compilatie van Midway in handen kreeg.
Liefst 24 games uit die tijd zijn in Arcade Treasures gebundeld en ik moet zeggen dat ik zo nu en dan een nostalgisch traantje moest wegpinken. Defender II, Gauntlet, Paperboy, Rampart... 't is slechts een greep uit het enorme aanbod dat Midway ons voorschotelt.
Bijna alle spellen zijn identiek aan het origineel en spelen verbazingwekkend lekker weg. Wel jammer is dat een van mijn grote favorieten, Smash TV, om de een of andere vage reden op de PS2 flink wat last heeft van slowdown.
Verder had er aan de algehele presentatie van deze package wel wat meer aandacht besteed kunnen worden want het optiescherm ziet er gewoonweg niet uit. Ook de extraatjes (waaronder belabberd ogende interviews met de makers van de games) zijn te verwaarlozen, maar laat dat alsjeblieft de pret niet drukken als je een fan bent van oldschool games.
Zeker niet als je nagaat dat deze schatten voor een zacht prijsje de deur uit gaan. ◄



OUT NOW • BIOWARE • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.NEVERWINTERNIGHTS.COM

PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 82 SCORE

NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

Door het succes van Star Wars: KOTOR zou je bijna vergeten dat BioWare ook nog steeds de Neverwinter Nights gemeenschap bedient. Onder andere met gratis scenario's maar nu ook met add-on nummer twee. De eerste add-on was uitbesteed, voor Hordes Of The Underdark (HOTU) stond de Canadese ontwikkelaar echter zelf aan het roer, en het verschil is te merken.
Shadows Of Undrentide (add-on 1 dus), deed op zich niets fout, maar het was allemaal een beetje standaard. HOTU tilt daarentegen de NWN franchise naar nieuwe hoogten. De graphics en de A.I. lopen misschien een beetje achter maar de spreuken en de monsters zijn fantastisch, het verhaal is sterk en sfeervol, karakters kunnen voor het eerst de Epic status bereiken (tot level 40), waardoor je als een soort halfgod door het beeld stormt en de Underdark setting en D&D-regels zorgen voor zes nieuwe prestige classes.
De monsters zijn beeldvullend en geven lekker tegengas, en door je eigen bijna goddelijke powers is iedere confrontatie er eentje om naar uit te kijken.
Hordes Of The Underdark biedt een slordige vijftien uur singleplayer gameplay, behoorlijk meer dan sommige full priced games. ◄



11 MAART • NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.SPAWNARMAGEDDON.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 5 | 55 SCORE

SPAWN: ARMAGEDDON

Helaas voor alle fans is ook Namco, net als voorheen Capcom en Sony, er niet in geslaagd de magistrale Spawn-strips tot leven te wekken in een goede videogame. Vreemd, je hebt een hoofdpersonage waar je niet aan hoeft te twijfelen; met zijn wapperende rode cape, geweren, magische krachten en dodelijke kettingen zie je meteen dat je met Spawn niet moet fucken.
Namco heeft er echter een hersenloze, saaie hack & slash annex shooter van gemaakt waarin tevens een aantal zaken niet helemaal kloppen. Zo kun je de ene keer wel een muur of richel gebruiken om op een hoger gelegen platform te komen en de andere keer niet.
Maar het meest frustrerende is toch wel het targeting systeem. Met een druk op de knop houd je één vijand in het vizier, deze kun je dan met diverse wapens bestoken. Probleem is dat wanneer je wilt wisselen van vijand, het haast onmogelijk is om een andere tegenstander te selecteren voordat het eerste mannetje dood is.
Doodzonde dat Spawn Armageddon niet meer dan een matige hack & shoot game is geworden; het had zoveel beter kunnen zijn. ◄



POWERSPY

[illegible]

UITSLAG POWER UNLI



Het heeft even geduurd maar uiteindelijk hebben we ons door alle enquêteformulieren geworsteld die jullie zo massaal hebben ingezonden. We hebben meer dan 3000 enquêtes teruggekregen en daarvoor onze dank.
En nu willen jullie natuurlijk weten hoe oud de gemiddelde PU-lezer is, waar hij of zij op speelt en wat jullie goed en klote aan het blad vinden. We hebben daarom een overzicht gemaakt van de antwoorden.

DE LEZERS

Allereerst wat info over de lezers zelf. De gemiddelde leeftijd van de PU-lezer is 17 1/2. De oudste lezer die we hebben gevonden was een vrouw van 56! Een nachtmerrie, geasswhooped worden in any game door een lady van 56. We zijn sowieso opvallend veel 50-, 40- en 30-jarigen tegengekomen. Dus wat nou PU kiddy? Oké, de jongste lezers waren dan wel weer 11 jaar.
De meeste PU lezers zitten nog op school en doen dan vooral HAVO en VWO. Dat zou je overigens niet zeggen als je hun ingezonden brieven leest.
Van de ondervraagden was 5% vrouw. Kijk, dat is niet slecht maar dat moeten er toch meer worden. Zeg gewoon tegen je zusje dat ze zelf een abbo moet nemen. Hebben wij er weer lezers bij en is je PU niet steeds voorzien van hartjes bij Skate z'n hoofd.

SYSTEMEN

In de enquête hebben we gevraagd op welk systeem jullie het meest spelen. PC bleek daarbij verreweg het populairst. Niet zo verwonderlijk want tegenwoordig heeft iedereen een PC voor school of voor werk staan. Daarna volgden de PlayStation 2, de GameCube en de Xbox.
Opvallend daarbij was dat het onderlinge verschil tussen de consoles maar een paar procent bedroeg. Daaruit maken wij op dat veel lezers meerdere systemen thuis hebben. En zo hoort het ook; gamen is het leukst als je alle toppers ongeacht de console kunt spelen.
Verder is de GBA erg populair en wordt retro-gaming (PSX, Dreamcast, N64 en verder terug) nog steeds door velen omarmd.
Het verschil qua voorkeur bij jongens en meisjes was vrijwel nihil, op de GBA na. Die was bij de dames veel populairder. Past ook



De GBA (SP) is en blijft populair, en scoort vanwege het handtasjes-formaat opvallend goed bij de dames.



Tweederde van de lezers speelt games online, waarbij de console langzaam terrein wint.

[...]MITED ENQUÊTE 2003

mooi in 't handtasje, natuurlijk. Tenslotte het aantal uren dat jullie gemiddeld per week gamen; dat stond op 20 uur. Toevallig precies het aantal uren dat Jan per maand niet gamed.

GENRES

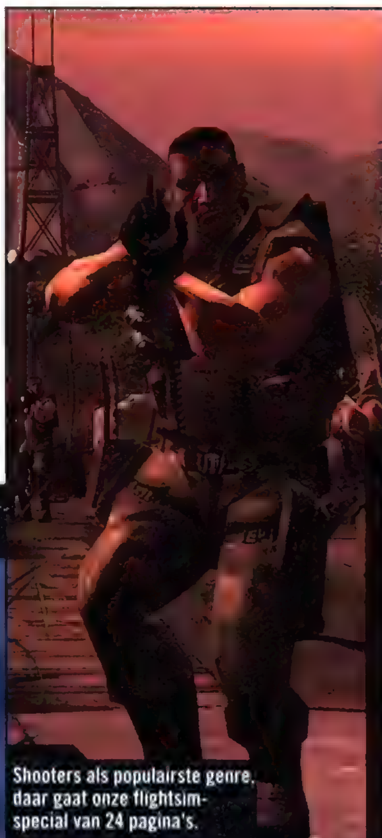
We vroegen verder welk soort genres jullie het liefst spelen.
De Top-5: Shooters - Strategy - RPG - Action - Adventures.
Jullie gaven aan dat flightsimulators nooit meer gemaakt hoeven te worden en dat puzzelgames retesaai zijn.
Wel balen dat we nu de flightsim special van 24 pagina's voor nummer 4 zullen moeten laten vallen.
Tweederde gaf aan online te gamen. De meesten doen dit op de PC (logisch), maar ook werd er al regelmatig online gespeeld op de consoles.

GAME AWARDS

Goede berichten over de afgelopen Power Awards. Het event kreeg gemiddeld een 85 als waarderingcijfer en bijna iedereen die de enquête invulde, gaf aan volgend jaar (weer) te willen komen. Daar kunnen we dus prima op doorbouwen.

GAMEKINGS

Vrijwel alle inzenders keken naar Gamekings en als ze dat niet deden, kwam dat doorgaans door de afwezigheid van The Box op hun kabel. Het gemiddelde waarderingscijfer lag op 85, en dat is een hoger cijfer dan alle makers ooit op hun rapport hebben gehad.



Shooters als populairste genre, daar gaat onze flightsim-special van 24 pagina's.

Het gemiddelde waarderingscijfer van Gamekings lag op 85, en dat is een hoger cijfer dan alle makers ooit op hun rapport hebben gehad.





Oude consoles als de Dreamcast worden nog door velen op handen gedragen.



De Game Awards scoorde uitstekend. ("En ik was er niet eens", stamelde Ed)

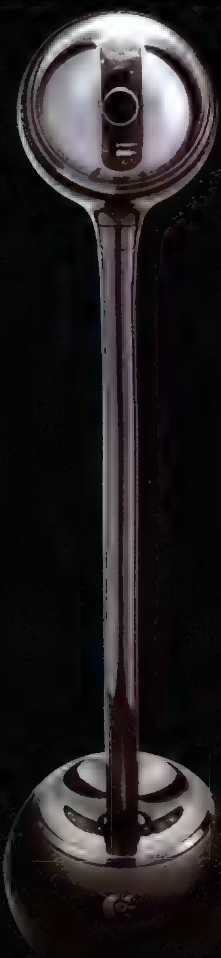
EN NU?

POWERSPY



COOLE CAM

Als je op zoek bent naar een stijlvolle webcam dan moet je zeker de gelikte Logitech QuickCam Sphere eens checken. Deze webcam heeft weinig meer weg van een conventioneel exemplaar.
Erg cool is de mogelijkheid van het apparaat om het gezicht van de gebruiker automatisch te volgen, als een soort spycam dus. Logitech noemt dit face-tracking. Dit wordt mogelijk gemaakt door de kop die maar liefst 23 cm hoog reikt en 180° horizontaal en 60° verticaal roteert. Dat klinkt leuk, ware het niet dat je niet te druk achter je bureau moet gaan zitten doen want dan raakt de Sphere het spoor bijster.
De beeldkwaliteit is erg goed. De 1,3 miljoen pixels bij een resolutie van 640 x 480 van de Logitech QuickCam Sphere zorgen voor een hoge beeldkwaliteit en het apparaat is met zijn beeldzoeker en digitale zoom een geduchte concurrent voor andere high-end webcamera's.
Je kunt de camera trouwens ook loshalen van zijn staaf en dan gewoon in de voet prikken; hij flikkert namelijk nogal eens om, deze camera-op-paal.
Maar bijzonder blijft ie en daar betaal je dan ook voor. Voor minder geld heb je een webcam met dezelfde features, alleen zonder face-tracking. Maar als je puur voor design gaat, is dit natuurlijk wel erg fraai!





PC • PRIJS: € [illegible] • DISTRIBUTEUR: LOGITECH • TEL: [illegible] WWW.LOGITECH.NL
★★★½☆

BOXSETJES VOOR SPELCOMPUTERS



Ligt het aan ons of worden boxensetjes echt steeds goedkoper? Vooral voor spelcomputers kosten ze tegenwoordig geen drol meer. Creative komt met twee setjes, de Creative Inspire G380 en de Creative Inspire GD580 voor respectievelijke 2.1- en 5.1-audio geluidsbeleving.
De G380 heeft een opvallend ontwerp dat ons deed denken aan twee haarföhns. Bovendien kent het een erg hoog plastic gehalte.
Het geluid is echter redelijk en kent een aanvaardbare balans en afwerking.
De GD580 ondersteunt surround-sound formaten als Dolby Digital, DTS en Dolby Pro Logic II en dat geeft echt een meerwaarde. Het design is wat conventioneler. De vijf elegante satellietluidsprekers zorgen voor weergave van explosieve actie, terwijl de krachtige, verstevigde houten subwoofer diepe bassen uitbraakt. Zet die bass niet te hard want dan gaat het lichtjes ruizen.
De GD580 is verder uitgerust met een draadloze afstandsbediening.



ALLE CONSOLES • PRIJS: G380 € 49 | GD580 € 189 • DISTRIBUTEUR: CREATIVE • TEL: 011-3230081
HTTP://EUROPE.CREATIVE.COM • SCORE: G380 ★★½ GD580 ★★★½

CREATIEF MET MP3



De nieuwe Creative MuVo2 digitale audiospeler is binnen en ondanks zijn compacte afmetingen (65x65 mm), heeft het apparaatje behoorlijk wat onder de kap. De speler is gebouwd rond een Compact Flash Type II microdisk van 4Gb en heeft een USB 2.0-verbinding voor downloads.
Die 4Gb is goed voor meer dan 64 uur (1050 nummers) muziek in MP3-formaat, meer dan 128 uur (2100 nummers) muziek in WMA-formaat; beide met hoge geluidskwaliteit dankzij een signaal/ruisverhouding van 98dB.
Maar je kan hem natuurlijk ook gebruiken als portable harde schijf. De USB 2.0-verbinding staat garant voor een snelle overdracht van uitgebreide collecties documenten, foto's en presentaties. De meegeleverde Creative MediaSource software maakt het converteren, archiveren en beheren van audio simpel.
Ook aan afwerking en gemak is gedacht. De verwijderbare lithium-ion batterij staat garant voor 14 uur ononderbroken luisterplezier en de MuVo2 is gemakkelijk te bedienen dankzij het LCD-scherm met blauwe achtergrondverlichting, al moet je niet te grote knuisten hebben. De iconen van de interface geven direct toegang tot alle functies.
Bovendien wordt de MuVo2 geleverd met Neodymium oordopjes en een beschermhoes voorzien van een riemclip. Kortom; echt een stijlvol en uitgebreide MP3 speler, waar een bijbehorend prijskaartje aanhangt.

PRIJS: € 379 • UITGEVER: CREATIVE • TEL: 011-3230081 • HTTP://EUROPE.CREATIVE.COM
★★★★½



THE SIMS BUSTING OUT

Afgelopen maand heb ik (Jeroen) me uitgebreid verdiept in The Sims Busting Out via PlayStation Network Gaming en kunnen ervaren wat een geslachtsverandering kan doen met je online leven. Nou ja geslachtsverandering, mijn vriendin Lydia stelde voor om haar savegame te laden in plaats van die van mij; ze was immers een stuk verder met het spel dan ik.
En ja hoor, terwijl ik onder m'n eigen naam tevergeefs enkele uitnodigingen had verstuurd, sloeg mijn nieuwe ik meteen een gretig gamertje aan de haak. Ogenblikkelijk griste mijn vriendin de Logitec Netplay Controller uit mijn handen.
Onderstaande 'chat' is dan ook het verslag van Lydia met haar Engelse jongeman…

BH'S EN ONDERGOED

"Heb je een headset", wordt mij gevraagd terwijl mijn Sim nog voor de deur een beetje afkeurend zijn veel te grote huis bekijkt.
"Ja, maar ik heb geen idee waar dat ding ligt" Eigenlijk heb ik helemaal geen zin om te praten met dit mannetje.
Mijn Sim loopt, eenmaal binnen, wat heen en weer. Overal liggen vieze borden, met grote stappen probeert ze er geen kapot te trappen. "Je moet een huishoudster nemen joh".
"ASL?" (Voor de wat minder ingewijden, dit betekent dat men wil weten wat je leeftijd, je sekse en woonplaats is.)
"23, girl, Holland, you?"
"16, M, England."
Ik had het kunnen weten. Een zestienjarige puber die een onschuldig ogend spelletje gebruikt om zijn wildste fantasieën waar te maken. Mijn Sim is inmiddels op de grond gaan liggen van vermoeidheid. Ik krijg haar met geen mogelijkheid meer in beweging.
"Welke maat BH heb je?" De vraag komt als een donderslag bij heldere hemel. Wat wil een zestienjarige met m'n BH maat? Weet het mannetje überhaupt wel iets van BH maten? Wijselijk hou ik mijn mond.
Deze laatste actie lijkt alles echter in een stroomversnelling te plaatsen. Het gaat van kwaad tot erger.
"Wat voor ondergoed heb je aan?"
Daar heb je het al. Wat moet ik in hemelsnaam met dit soort vragen? Dit lijkt mij de meest cheesy pick-up plek voor puberende jongens en meiden. M'n gedachten dwalen af…
Een zestienjarig Engels jochie vraagt me tussen neus en lippen waar ik woon, we wisselen adressen uit, we spreken af, we ontmoeten elkaar, ik word zwanger, we belanden in de bijstand en moeten met negen kinderen van een uitkering rondkomen in een arbeiderswijk onder de rook van energiecentrales….
Huiverend kom ik terug in de realiteit. Zo beleefd als ik ben, bedank ik het jochie voor zijn gastvrijheid en maak mij, zonder op antwoord van zijn kant te wachten, uit de voeten. Ik verbreek de online verbinding en stop heel snel een ander spel in de PS2. Het onschuldig ogende herdertje Herdy kijkt glimlachend in de camera, blaast vrolijk op zijn fluit en loopt een rondje op de voet gevolgd door een groepje geamuseerde Bleebs...

RUILEN

Tot zover Lydia's bijdrage. Vrees overigens niet dat deze 'sleezy' shit je standaard overkomt als je online aan het spelen bent. Toen Lydia gestopt was, speelde ik bijvoorbeeld met een Nederlands jongetje van twaalf die nog nooit de PU had gelezen. Snel bekeerd natuurlijk, ik bedoel daar laten we geen gras over groeien. Ook leuk is de mogelijkheid om je vrijgespeelde extra's te ruilen met iemand: "mijn 'boer in je gezicht' voor jou strippoker-tafel?" De mogelijkheid om met elkaar te lullen via de headset of via tekst, is natuurlijk ook uitermate handig want om nu te zeggen dat Simlish verstaanbaar is, nee.
Al met al is The Sims Busting Out een vermakelijk spelletje, ook online. Hoewel het misschien een stuk toffer zou zijn geweest als je met wat meer mensen kon afspreken, want met z'n tweetjes door het huis rondbanjeren, is ook niet alles natuurlijk. Maar goed, dat is misschien iets voor de toekomst.



ONLINE PLAY VIA PLAYSTATION NETWORK GAMING ★★★★

XIII

De online mogelijkheden van cel-shaded shooter XIII zijn niet slecht uitgewerkt of zo maar er is niets verrassends te ontdekken en dat is jammer, zeker bij een aparte game als dit.
Zo heb je de traditionele first person shooter modes als Death Match, Team Death Match en Capture the Flag. De enige mode die als 'speciaal' bestempeld mag worden is de Sabotage mode. Hierin strijden twee teams tegen elkaar. Het ene team heeft de opdracht de bomplek te beschermen terwijl het andere team die spot juist op moet blazen. Leuk idee op papier maar in de praktijk een klein beetje oneerlijk. Het team dat de bomplek moet beschermen, kan gewoon rustig afwachten tot de vijand aan komt hobbelen.
Het heeft vaag iets weg van Counter-Strike maar mist dat kleine beetje extra waarmee het zich had kunnen onderscheiden van soortgelijke games. Jammer.



ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE ★★★



DEMOCHECK

CONAN

Standaard hack & slash met Arnold ... eeh Conan de Barbaar. Vrolijke kleuren en tegenstanders die zich graag tot mootjes laten hakken. Leuk als je een uurtje niks te doen hebt. De demo bevat twee levels.
Score: ★★★
www.cauldron.sk



BACK ALLEY BRAWL

Back Alley Brawl is een quasi-komische 3D fightinggame waarin je knokt met wel zeven (kuche) verschillende cartoony karakters. Inderdaad, quasi-komisch want er is geen hol aan...
Score: ★
www.ogreforce.com

CARIBBEAN PUZZLE

De zoveelste Pokémon Puzzle/Puzzle Fighter/Tetris kloon, alleen nu met schelpjes op een tropisch eiland. En eigenlijk is 't best vermakelijk... voor een kwartiertje.
Score: ★★★
www.lemonade-p.com/games.php

CHROME

Chrome was een redelijke FPS die helaas te veel op twee gedachten hinkte. Multiplayer is ie best leuk en als je de game niet hebt, moet je de Xmas Multiplayer demo even checken. Techland heeft namelijk een extra grote multiplayer demo online gezet, met maar liefst tien van de zestien maps uit de game. Het leuke is dat je op de maps tegen bezitters van de full-version kunt strijden. Dope shit!
Score: ★★★★
http://chromethegame.com/en/show.php?044
www.gamershell.com/news_BChromeBMPXmasDemo.shtml



MODS & MAPS

■ Battlefield 1942 patch 1.6 moet nu uit zijn en dat werd tijd. Er zijn namelijk veel problemen met mods en met de 1.6 moet eindelijk iedereen zonder problemen de mods Interstate '42, Galactic Conquest, Eve of Destruction en Battlegroup 42 kunnen spelen.

■ Herinner je je nog die best wel aardige maar tegelijkertijd ook een beetje onopvallende shooter Chaser van vorig jaar? Je kunt een gratis map pack van bijna 50Mb downloaden op: www.cauldron.sk/download.html.

■ Empire Interactieve heeft al zijn demo's netjes verzameld, misschien zit er nog wat voor je bij: www.empireinteractive.com/support/demos.asp.

■ Er blijken nog heel wat fans te bestaan van de tactische action game Jagged Alliance 2. Zo heeft de Jagged Alliance 2 M.O.D. Squad, de eerste versie van Jagged Alliance 2 Urban Chaos online gezet. Deze mod speelt zich af in Danubia, een voormalig Warschau Pact land waar grote onrust heerst. Samen met een team van huurlingen is het jouw taak om een Engelse ambassadeur te redden. Er is inmiddels ook al een kleine update voor deze veelbelovende mod verschenen. Check: www.jamodsquad.com/english/index.htm.

■ Terwijl de add-on Vietcong: Fist Alpha al in de winkels ligt, kun je hier nieuwe maps downloaden voor het origineel. De laatste map die is vrijgegeven is Three Canyons. Check de rest hier: www.vietcong-game.com/uk/downloads.html.

■ Medal of Honor: Allied Assault is alweer dik twee jaar oud en Pacific Assault komt er alweer bijna aan. Ook online is MoH nog altijd populair. Voor de laatste uitbreiding, Breakthrough, is nu patch 4.2 uitgebracht. Deze patch pakt de nodige bugs aan, maar voegt ook twee nieuwe maps (Stückguter en Bizerte Fortress), zes nieuwe skins en een nieuw wapen toe. Hier haal je hem: www.eagames.com/official/moh/alliedassault/us/breakthrough_editorial.jsp.



DEMOCHECK



IN THE RAVEN SHADOW

In the Raven Shadow heeft als hoofdpersoon een monnik die na een rare droom midden in het bos wakker wordt en alles wat met het leven te maken heeft, vergeten is. Op zoek naar de zin van het bestaan beleeft de jonge gelovige de spannendste avonturen. Ja, dat klinkt inderdaad volkomen kut en dat is het ook. En dan hebben we het nog niet eens over de drollenzakkerige graphics. Wat een kinderachtige troep!
Score: ★
Webwww.cinemax.cz/raven

CODEMASTERS CAMPZONE 2004

Codemasters Campzone 2004 is wellicht de grootste outdoor LAN-party van Europa en zal plaatsvinden van 23 juli tot en met 2 augustus 2004 op het terrein van Sixflags Holland in Biddinghuizen. Elf dagen lang zullen bijna 2000 gamers letterlijk hun tenten opslaan op het terrein van Sixflags Holland en hun computers via een gigantisch netwerk met elkaar verbinden. Gedurende deze elf dagen zullen er tal van activiteiten plaatsvinden zoals het houden van competities voor diverse games, maar ook 'casemodden' en informatieve onderdelen in de vorm van presentaties.
Nu maar hopen dat het niet gaat regenen want daar kunnen die netwerkkabels niet zo goed tegen. Voor meer info surf je naar: www.campzone.nl.

PC TELEX

■ LucasArts heeft onlangs eindelijk de multiplayer titel Star Wars: Battlefront officieel aangekondigd. Battlefront is een multiplayer shooter die duidelijk de mosterd haalt bij EA's Battlefield 1942. De game gaat online via Xbox, PS2 én PC. Op console kun je via internet met zestien spelers tegen elkaar spelen en via LAN zelfs met het dubbele aantal. Voor de PC is dat respectievelijke 32 online en 64 over LAN. Battlefront kent ook singleplayer content maar de spil zal draaien om de online frag-battles in het SW-universum. Daarbij kies je uit vier facties: Rebel Alliance, Imperial Army, Clone Army en de Droid Army. Knallen vanuit voertuigen hoort ook tot de mogelijkheden, onder andere vanuit een AT-ST, X-wing en een speeder bike!



■ Nieuws over de soap die Unreal Tournament 2004 heet: de game is weer uitgesteld en zou nu medio maart uit moeten komen. Als het zo doorgaat ligt Half-Life 2 nog eerder in de winkel dan Epics online shooter. Toch eigenaardig dat sommige magazines UT 2004 al begin december inhouse mochten komen reviewen van Epic. Maar waar had Epic dan die dikke vier tussenliggende maanden voor nodig?

■ Onder het kopje lekkende ontwikkelaars, doken er onlangs versies op van World Of Warcraft. Het bleek een hele vroege alfa te zijn en Blizzard trok meteen een blik advocaten open. Het goede nieuws is dus dat de game in iedere geval alfa is. Zou ie dan ook echt uitkomen dit jaar?

■ Doom 3, die dus ook online multiplayer zal bevatten, zal volgens de laatste berichten medio juli verschijnen. Waarschijnlijke zal de gouwe ouwe BFG van weleer z'n opwachting maken.



■ Novalogic heeft aangekondigd dat Joint Operations verschoven is. De release van deze multiplayershooter, die wel heel erg op Battlefield 1942 en BF Vietnam lijkt, stond oorspronkelijk eind 2003 gepland, al nam niemand dat serieus. Nu mikt men op het tweede kwartaal van 2004.
Waarschijnlijk heeft dit ook iets te maken met het feit dat EA (en niet Atari) in Amerika de game uitgeeft. En je gaat natuurlijk niet een potentiële BF-beater releasen rond dezelfde tijd als BF Vietnam!


De strijd stond op het punt los te barsten....
Tot de tanden bewapende, bloeddorstige orc strijders....


...en aan de andere de kant dappere dwergen, zwaar in de minderheid, maar onvermurwbaar!


Alhoewel...de orcs leken wel als door de duivel zelf aangestuurd.....


...maar dan, net op het moment dat de slag geslagen lijkt, verschijnen er opeens twee zonderlinge figuren op het toneel...


TSK
GARL


BRATATATA


HIER, PAK AAN! BRATATATATA!
I ♥ ORCS
JA ZEG, ALS WE ZO GAAN BEGINNEN KUNNEN WE NET ZO GOED METEEN KAPPEN!

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Bodacious dudes and dudettes, jammer alleen dat het zo ontiegelijk eentonig is.

PS2/PC/XBOX/NGC **50** SCORE

DISNEY'S HIDE AND SNEAK



Last van slapeloosheid? Dommel lekker weg met dit spel.

NGC **40** SCORE

SPYHUNTER 2



Een beetje meer van hetzelfde en da's een gemiste kans.

XBOX/PS2/NGC **58** SCORE

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR



Uitdagende en afwisselende topdown shooter.

GBA **75** SCORE

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X



Een matig zoethoudertje van Capcom tot ze eindelijk eens deeltje 4 releasen

NGC **65** SCORE

NHL RIVALS 2004



Redelijk geslaagd festijn, voor al die puckelige ijskonijnen.

XBOX **64** SCORE

SILENT SCOPE COMPLETE



Drie Silent Scope delen voor de prijs van één, maar wat dan nog…

XBOX **65** SCORE

BAD BOYS II



What ya gonna do? Huren misschien?

PS2/PC/XBOX/NGC **67** SCORE

BROTHER BEAR



Net niet beregoed maar wel een gezellig platformavontuur voor de hele familie.

GBA **72** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



NATUURLIJK ONZE TWEEDE ZELFGEMAAKTE DVD, MET ALLES WAT JE ALTIJD AL OVER DE PU WILDE WETEN.
ER IS LICHT IN DE DUISTERNIS, WANT ALS J.J. EN BORIS TERUGKOMEN VAN HUN STALKER TRIPJE NABIJ TSJERNOBYL, HEBBEN WE TWEE LEVENSGROTE GLOEILAMPEN OP DE REDACTIE.
JAN HAD EEN EXCLUSIEF INTERVIEW MET JET LI OVER ZIJN GAME: RISE TO HONOR.
ER KWAM EEN VRACHTLADING SHOOTERS BINNEN.
MOOIE AANLEIDING VOOR EEN SPECIAL.
DE REVIEW-VERSIE VAN METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES SLOOP EINDELIJK HET TESTHOK IN.
BIJ DE PU HEBBEN WE MAAR ÉÉN ECHTE BOER EN DIE MOCHT NATUURLIJK HET CUBE-SPELLETJE HARVEST MOON TESTEN.
OH EN ALLES IS ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK.

POWER UNLIMITED 04 LIGT 15 MAART IN DE WINKEL

WORD NU ABONNEE!!!
CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet redactiesecretariaat.powerunlimited@bp.vnu.com
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis (023-5463846), Eline Deijs (023-5463794), Arnout Verheij, Ardi Uttien
Uitgever Anita van de Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Klantenservice 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, www.abonnee.nu
Abonnementen Heeft u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar
Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp.
Abonneren: bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–21.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Nabestellen Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN